2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

HOBBY PRESS

Nintendo Acción

SÚPER PÓSTER

MAPA DE POKéMON

¿QUIERES SALVAR EL MUNDO?

LOS INCREÍBLES

¡PARTICIPA Y GANA CONSOLAS Y JUEGOS!
ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DE 2004

¡YA HEMOS JUGADO CON NINTENDO DS!



¡Vas a alucinar!
MARIO DS
METROID PRIME
PICTOCHAT

GUÍA COMPLETA PARA GAMECUBE

¡TODOS LOS TRUCOS DE LOS INCREÍBLES!

¡Claves y secretos para ser invencible!

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

Nº 147 FEBRERO 2005
8 424094 810024 00147

¡¡LAS PRIMERAS NOVEDADES DE 2005!!



DK JUNGLE BEAT



DK KING OF SWING



NEED FOR SPEED U.2



LA TERCERA EDAD





TAMBIÉN CON BONGOS
TAMBIÉN CON TU HÉROE FAVORITO
TAMBIÉN CON PLATAFORMAS







JUEGO A LA VENTA CON Y SIN BONGO

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A JUEGOS DE PLATAFORMAS ESTÁ EN TU MANO

Descubre la forma más divertida de controlar a Donkey aplaudiendo o golpeando los bongos. Ahora, Donkey Kong Jungle Beat rompe con todo.



www.nintendo.es





Empieza bien el año con la guía completa para tu CUBE de **LOS INCREÍBLES**

Te contamos paso a paso cómo salvar al mundo... sin que tengas que pasar por el gimnasio.

PÁGINA 54



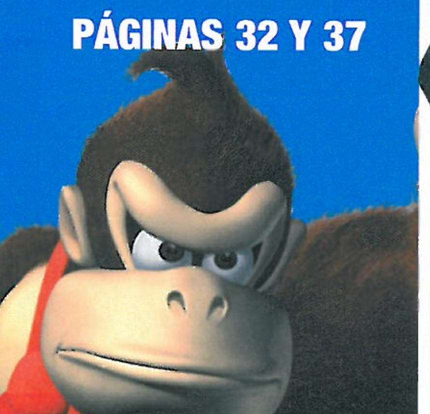
CONCURSO METROID PRIME 2 pág. 30

NOVEDAD

La familia **KONG** pega fuerte con **JUNGLE BEAT** y **KING OF SWING** para tu Nintendo.

Dos juegos de plataformas que te obligarán a darle al coco como nunca.

PÁGINAS 32 Y 37



GUÍA

Los mejores trucos, claves y secretos que los expertos controlan de **METROID PRIME 2**



No te pierdas la mejor guía Metroid de todos los tiempos.

PÁGINA 58

PREVIEW

VIEWTIFUL JOE 2, la revelación de 2005

Un arcade con sorpresas que te descubrimos a fondo.

PÁGINA 18

REPORTAJE

Se acerca **RESIDENT EVIL 4**, y nosotros descubrimos por qué va a ser la bomba.

Sólo unos meses antes de que llegue a CUBE, descubre por qué será el mejor juego de terror.

PÁGINA 26

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN

12 EDAD RECOMENDADA













La nueva entrega de la fiesta de Mario incluirá **gratis el micro.**

«MARIO PARTY 6», LA FIESTA DE LA DIVERSIÓN

Si los «Mario Party» ya eran divertidos ahora que podremos jugar con un micrófono va a ser el no va más de la diversión. En marzo lo veremos.

A Mario y sus amigos (y enemigos) les encantan las fiestas y no paran de demostrarlo una y otra vez, aunque en esta ocasión va a ser diferente. Sí, porque **se acerca la GRAN FIESTA de «Mario Party 6».**

Para celebrarlo, nuestro héroe bigotudo nos traerá **6 alocados tableros llenos de sorpresas y secretos y 80 nuevos minijuegos,** todos divertidísimos y muy fáciles de jugar. Como siempre, podrán participar hasta **cuatro jugones** que de la manita de Mario, Luigi, Yoshi y demás personajes del mundo Nintendo, competirán en pruebas de tres contra uno, dos contra dos o todos contra todos.

Como gran novedad, **en esta edición habrá minijuegos en los que tendremos que competir con la voz.** No, no es que tengamos que montar un karaoke en casa, sino que **en algunas pruebas habrá que dar instrucciones a nuestro personaje hablando por un micrófono** que, por supuesto, vendrá incluido con el juego. El juego **reconocerá palabras en castellano** con un sinfín de registros. De eso se ha ocupado Nintendo grabando cientos de voces de adultos y chavales.

Otra de las grandes bazas del juego es que incluirá un sistema para adaptarse al reloj de la consola, por lo que **habrá día y noche,** y en función de la hora variarán algunos elementos de los tableros y de los minijuegos.

En el juego también habrá un **modo historia** para un solo jugador en el que Mario deberá terminar con el combate entre el Sol y la Luna para recuperar el orden del cosmos. Si añades todas estas novedades a la diversión sin límite de Mario Party, estarás deseando que llegue el **18 de marzo** para hacerte con el juego.



Estarán todos los que son. *La Princesa, Luigi, Wario... incluso Donkey. Seguro que no echas de menos a nadie en este Mario Part, porque ninguno faltará a la cita.*

¡¡YA HAY FECHA PARA STARFOX!!

Y se anuncia el estreno de Mario Party GBA.

Noticia de ultimísima hora. Instantes antes de cerrar este número de la revista, hemos sabido que el esperadísimo «Starfox Assault» para GameCube estará listo **en Japón el 24 de febrero.** El **juego de Namco** vuelve a traer a la actualidad al equipo de Fox el zorro en un arcade donde l**a acción será el elemento principal.** Atrás quedan las plataformas del Starfox diseñado por RARE. Esta vez habrá **combates aéreos y terrestres** sin tregua ninguna. En Europa lo esperamos para después del verano.

Nintendo también ha adelantado la fecha de lanzamiento de otro grande para GBA. Hablamos de «Mario Party», que estará a la venta **este mes de enero en Japón,** con la friolera de **50 minijuegos** como gran atracción. ¡Queremos tenerlo ya!



¡SÍ, CASTLEVANIA PARA DS!

Este otoño, la saga Castlevania va a superar todo lo que hayáis visto...

¡No podía faltar un titulazo como éste para nuestra DS! Konami acaba de anunciarlo y nosotros ya tenemos aquí las primeras imágenes. **El nuevo «Castlevania» de Nintendo DS dará juego en la pantalla doble. La de arriba para seguir la acción y el desarrollo de la aventura; la de abajo para situar nuestra posición en el mapa.** Además tendrá un sistema de Sellos Mágicos que nos obligará a interactuar con la pantalla táctil para activar nuevas armas e ítems. La idea inicial de Konami es tener listo el juego este otoño. Con la pinta que ya tiene, ojalá se adelante un poco...



El desarrollo lo seguiremos en la pantalla de arriba, con un nivel de acción por las nubes.



Con el nuevo sistema de sellos mágicos podremos utilizar armas infalibles.

Vuelve a ser el rey de las fiestas. Mario vuelve a la carga con un nuevo Party que será tan divertido como todos los que protagoniza nuestro fontanero favorito. Entretenido e innovador, porque Mario no para de encontrar nuevas formas de pasárselo en grande: karts, tenis, "rol de papel"... y ahora ¡juegos de voz! En algunas pruebas tendremos que usar el micro que incluirá el juego. ¡Oírlo para creerlo!

Juegos con micrófono. *La gran novedad de «Mario Party» 6 será que algunos minijuegos sólo podremos jugarlos hablando con el micro. Va a ser una locura divertidísima.*

Noche y día. *Los tableros y minijuegos cambiarán en función de si jugamos de día o de noche, así que la variedad estará asegurada.*

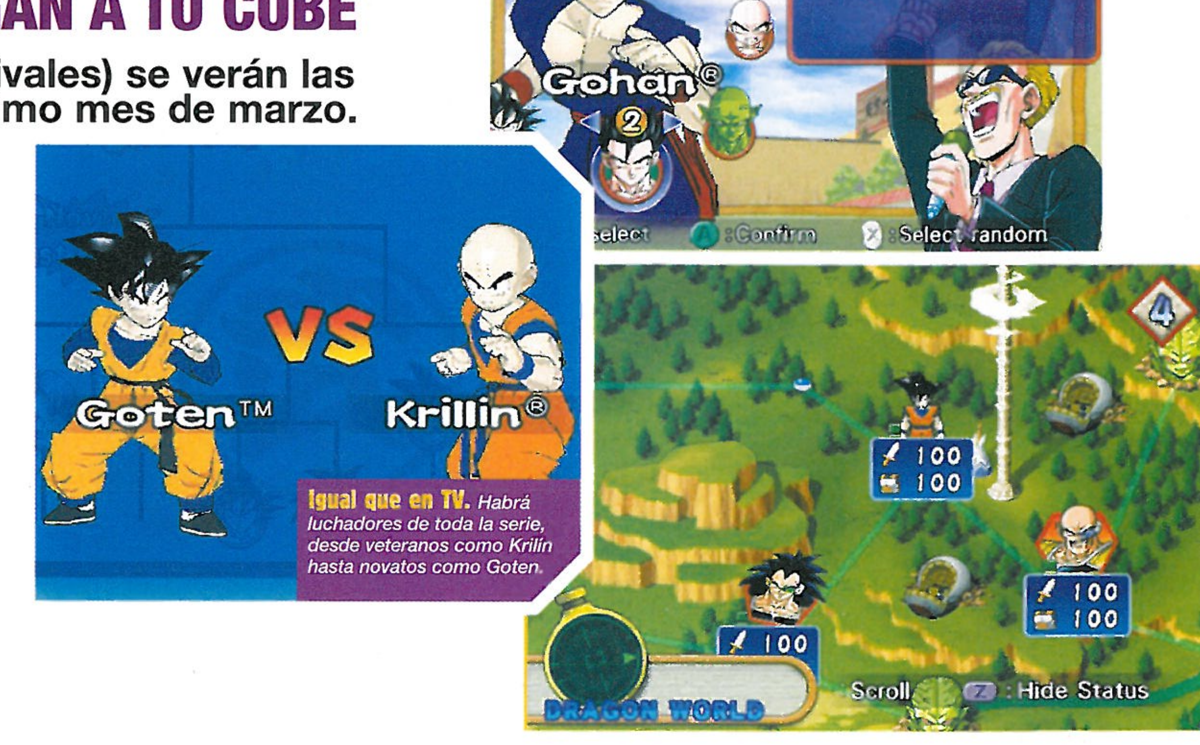
Tres contra uno. *A veces deberás unirte a dos amigos para vencer al otro... a no ser que seas "el otro". Aunque con una máquina como la de Waluigi, ¿quién necesita ayuda?*

LOS COMBATES DE «DRAGON BALL BUDOKAI 2» LLEGAN A TU CUBE

Goku y sus amigos (y rivales) se verán las caras de nuevo el próximo mes de marzo.

Si Atari anunciaba el mes pasado la aparición para 2005 del nuevo **«Dragon Ball Z: Sagas»**, este mes vuelve a la actualidad con un nuevo título para GC basado en las peripecias de Goku y compañía: «Dragon Ball Z Budokai 2».

Será un **juego de lucha en 3D** que seguirá el estilo de la primera parte, con **combates rápidos y espectaculares, enfrentamientos aéreos, poderosos rayos de energía...**, igualito que en la serie de televisión vamos. Además, el plantel de luchadores será mucho mayor que en el primer Budokai, aunque la principal mejora llegará en el **apartado gráfico,** con los personajes modelados con la técnica de cell-shading que les dará un aspecto de dibujo animado la mar de chulo. Lo mejor es que no tendremos que esperar mucho para disfrutarlo, saldrá en **marzo.**



Igual que en TV. *Habrá luchadores de toda la serie, desde veteranos como Krilín hasta novatos como Goten.*

HULK TIENE UNA NUEVA CITA CON TU CONSOLA

Vivendi lanzará este verano un arcade de acción muy "verde".

El coloso de la Marvel, el tipo más irritable del mundo, protagonizará **un nuevo juego de acción y aventura en GameCube.** Lo acaba de anunciar de Vivendi, que además ha dado algunos detalles sobre su desarrollo. Por ejemplo, que se está cuidando a tope la **interacción con los decorados,** para que nos sintamos en la piel de Hulk. Así, podremos llegar a cualquier sitio mediante súper saltos, o escalar o destruir cualquier cosa en pantalla... Además habrá **alucinantes peleas con monstruos gigantescos.** Estará **listo este verano.**



La primera pantalla *muestra que el aspecto gráfico se está cuidando a tope.*

El Increíble Hulk. *Protagonizará una nueva aventura que le hará sacar sus más "bajos instintos". En su nuevo juego podremos verle aún más irritable.*

«TIME SPLITTERS 3», LLEGA LA ACCIÓN MÁS SALVAJE A CUBE

Esta primavera, prepárate para el viaje de tu vida: ¿qué tal una vuelta por el pasado?

Por fin. Parece que será el día **16 de marzo cuando** por fin podamos hacernos con **«Time Splitters Future Perfect», la tercera entrega de una saga** que promete romper moldes.

Nuestro objetivo será **viajar en el tiempo para impedir que los malvados Time Splitters sean creados.** Eso supondrá visitar diferentes momentos de la Historia entre los años **1914 y 2401,** y aprender a manejar las armas de cada época. Como toque original se ha añadido la posibilidad de encontrarnos e interactuar con versiones de nosotros mismos en distintos saltos temporales. Además el juego incluirá un **multijugador cooperativo** para disfrutar a tope con un amigo. Y como guinda nos llegará **íntegramente en castellano.**



«ZOO KEEPER», PUZZLES EN DS

¡Confirmado! Este original juego de puzzles saldrá a la vez que Nintendo DS en España.

Para que a la nueva Nintendo DS no le falte ningún tipo de juego en su catálogo, la compañía Ignition lanzará **«Zoo Keeper», uno de los primeros puzzles para esta portátil,** al mismo tiempo que la propia consola.

En «Zoo Keeper» nuestra misión consistirá en impedir que los animales (que ya veis qué pinta más divertida tendrán) se escapen del zoo, y para conseguirlo **deberemos crear líneas de tres o más "bichos" iguales usando la pantalla táctil.**

Con **cinco modos de juego diferentes y una sencilla mecánica** inspirada en grandes clásicos como «Tetris» o «Columns», la diversión estará asegurada. Entre otras cosas porque además tendremos la posibilidad de **jugar a dobles con un único cartucho de «Zoo Keeper»,** aprovechando al máximo las posibilidades "wireless" de la máquina. Sin duda se convertirá en uno de esos títulos que no podrás dejar de jugar, tengas la edad que tengas y pase el tiempo que pase. Resérvalo, que podría estar a la venta en marzo.



¡Mira qué caras tan monas! Pues la idea será reunir tres o más en la misma línea.

NINTENDATA

1.000.000

de Nintendo DS se vendieron en Estados Unidos hasta el día 21 de diciembre. Éxito sin precedentes de la nueva portátil, que ha llevado a Nintendo a aumentar el número de DS a la venta en Japón y EEUU hasta los 3 millones de unidades. En el fin de semana de Acción de Gracias se vendieron 500.000 consolas en EEUU, y en Japón bastaron los primeros cuatro días tras su lanzamiento para superar el medio millón. ¡Enhorabuena, DS!



GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO ANIMAL CROSSING **Juego GC** Julia De Manuel y Peña (Alicante), Verónica Montes (Badajoz), Gabriel Ollé Chao (Barcelona), Pol Monclus (Barcelona), Antonio Torres (Barcelona), Carlos Rumín Pancorbo (Barcelona), Ibai Díez (Guipúzcoa), José Carlos Pérez Maraver (Huelva), Isaías Ortega Villalba (Madrid), Emilio Doñoro Barrio (Madrid), Nieves Vidaurre Matia (Madrid), Cristian Claros Egea (Málaga), Oliver Muñoz Reyes (Málaga), Queti Corredera (Sevilla), Rubén Moreno Clemente (Valencia). **GC + juego + mando** Luís De Paredes Aguado (Toledo).



LA CARA MÁS DIVERTIDA DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

«Lego Star Wars» llegará a GBA, con los tres primeros episodios de la saga.



¡Menuda combinación! La legión de seguidores de los episodios Star Wars junto con la legión de fans de las construcciones LEGO.

De la mano de Eidos, en **abril** llegará a GBA un nuevo juego sobre la 'Guerra de las Galaxias', pero esta vez no será una aventura más. No, porque **todos los personajes, naves y escenarios que aparezcan tendrán el aspecto de las típicas construcciones Lego.** Con estas pintas tan chulas manejaremos las naves y personajes más emblemáticos de las pelis, y reviviremos los momentos estelares de los tres primeros episodios de la saga: **'La Amenaza Fantasma', 'El Ataque de los clones' y 'La Venganza de los Sith'.**

EL MEJOR ROL SÓLO SE PODRÁ JUGAR EN CUBE

En abril por fin disfrutaremos del genial «Baten Kaitos» de Namco.

Su nombre os sonará ya a muchos, porque os hemos machacado con él. Y cuando lo juguéis, como ya hemos hecho aquí, sabréis la razón. Y es que «Baten Kaitos» será mucho más que un **RPG clásico, con sus combates por turnos y su banda sonora épica.** En él, nuestro papel no será el del joven protagonista, sino que **seremos su espíritu guardián,** y de nuestra relación con el héroe dependerá el desarrollo del juego. Además habrá más elementos originales, como el uso de unas cartas que recogen la esencia de los objetos y harán de ítems, armas y magias.



En «Baten Kaitos», que llegará en abril a GC de la mano de Nintendo, los combates se desarrollarán mediante un original sistema de cartas.

¡NUEVOS CARTUCHOS "2 EN 1" PARA TU GBA!

Bob Esponja, dos clásicos de Disney y un Scooby Doo. ¡Genial!

A finales de diciembre llegaron a las tiendas dos novedades. Una, con Disney a tope, reunía **«Hermano Oso» y «El Rey León».** La otra tenía como único protagonista al simpático **Bob Esponja,** que protagonizaba dos de sus locas aventuras: **«Revenge of the Flying Dutchman» y «SpongeBob SuperSponge».** Ahora, justo pasados los reyes magos, THQ acaba de lanzar otro dos en uno flipante. Incluye **«Scooby Doo la película» y «Scooby Doo 2 Desatado»** en el mismo cartucho. O sea que si sois fans de este perro cobardón y su pandilla de amigos, estáis de enhorabuena.





Los últimos lanzamientos "2 en 1" de GBA están ya mismo en las tiendas. Recordad que el precio de cada cartucho es de 49,95 Euros.

HOBBYPREMIOS 04

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS DE GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

ELIGE LOS MEJORES DE 2004

Un año más, la decisión es tuya. Volvemos a convocar el premio a los Mejores Juegos del Año 2004, de modo que está en tus manos reconocer a los juegos que más te han impactado. Como siempre, hemos dividido a los candidatos en diferentes categorías. Queremos que elijas los mejores de cada una y también a los ganadores absolutos. En las siguientes páginas tienes una cita con los más Grandes de este año. Que decidas bien.

¡¡Y consigue estos alucinantes premios!!

PACK 1 POKéMON COLOSSEUM GAMECUBE



PACK 2 MARIO KART DD!! GAMECUBE



PACK 3 MARIO VS DONKEY Y GBA



PACK 4 ZELDA THE MINISH CAP Y GBA





LOS FAVORITOS PARA GAMECUBE

ESTA ES NUESTRA SELECCIÓN DE GC. ¡VOTA POR TUS FAVORITOS!

AVENTURAS



Final Fantasy Crystal Chronicles

Uno de los **mejores RPG de acción que hay para tu GC.** Además, si tus amigos han jugado con él (y sus GBA), ellos también lo votarán.



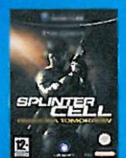
Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Los tres magos se alían en una aventura que tiene **Rol, puzzles, carreras y hasta espionaje.** Variado y completo lo último de Pottter.



Beyond Good & Evil

Premio a la aventura sorpresa de 2004. Un juegazo con un guión chulísimo, y exploración y puzzles al nivel del adorado Zelda Wind Waker. Algún premio le cae, seguro.



Splinter Cell Pandora Tomorrow

¡Chhhssss! Hablemos bajito, que en este juego la **infiltración y el sigilo** son fundamentales. ¿Ya se han ido los guardias? ¡Qué AVENTURÓN!





Metal Gear: the Twin Snakes

¿Quién no recuerda sus **increíbles gráficos, la banda sonora, su estilo de acción...** y por supuesto su aura de juego imprescindible?



Metroid Prime 2 Echoes

La primera aventura nos impactó. Ésta nos ha maravillado. **Gráficos increíbles, una historia con sorpresas...** Un claro ganador.

ACCIÓN





007 Todo o Nada

Pedazo de película protagonizada por el agente más famoso y los actores más conocidos. Sí, una peli genial... que sólo podrás disfrutar en tu GameCube. No busques en cines.



Digimon Rumble Arena 2

Los **fans de los juegos de peleas** lo votan seguro. Además su estilo es como el de **«Smash Bros Melee»**, sólo que con Digimon guerreros como protagonistas. Muy chulo.



Spider-Man 2

El hombre araña ha demostrado de sobra su valía. Aquí ha **resuelto cientos de misiones a base de balanceos y lanzamiento de red.** Además Spidey tiene mucho tirón.



Prince of Persia 2

Esta vez es más **poderosa, oscura y agresiva.** El Alma del Guerrero cala entre los fans de la acción más espectacular. Y encima tiene una historia increíble detrás.



Second Sight

¿Quién da más? **Acción a tope, héroe con poderes psíquicos,** momentos de infiltración, guión, armas... Todos los ingredientes como para no pasar desapercibido.



Call of Duty

Los **momentos más épicos de la Segunda Guerra Mundial** están en tus manos. ¿Ya te has alistado? Pues te toca vivir la acción bélica más realista que se ha visto.

RPG





Paper Mario La Puerta Milenaria

Qué majo este Mario todo en papel. Y cómo se transforma el tío. Claro que necesita eso y más para salir vivo de este fantástico RPG.



Tales of Symphonia

Tiene el **encanto del RPG más clásico.** Con multitud de personajes, batallas en tiempo real, mazmorras, pueblos... Y todo envuelto por un estilo gráfico de dibujo animado.



Future Tactics

Otra de las sorpresas de este año. Su **mezcla de estrategia y acción** le coloca como uno de los juegos más rompedores para tu GameCube.



Pokémon Colosseum

El rey de reyes no necesita que le hagamos muchas presentaciones. Este **monstruo del RPG-combate** se sale tanto en historia como en gráficos y batallas de Pokémon.



Zelda: Four Swords

Cuatro links, cuatro GBA, cuatro jugadores y un cable GBA-GC de regalo. Si hay Zelda, hay buen Rol.



El Señor de los Anillos La Tercera Edad

Inspirado en la trilogía pero con **una historia original detrás,** que incluye **nuevos personajes,** escenarios y sistema de juego: ahora es RPG.

HOBBYPREMIOS 04



DEPORTIVOS



Mario Golf Toadstool Tour

¿A qué el golf ya no te parece un deporte tan "soso"? Claro, Mario sabe darle a todos sus deportes ese toque de **imaginación y genialidad.**



FIFA Football 2005

Otra temporada y FIFA ha vuelto a dejarnos flipados. Sus **animaciones han crecido en realismo** y ofrece novedades como el Primer Toque, que redondean el mejor de la saga.



Tony Hawk's Underground 2

Los **mejores skaters del mundo** se van de gira para hacer diabluras con sus tablas. Incluye nuevos mapas y modos de juego que molan todo.



NBA Live 2005

Esta edición trae nuevo sistema de control, un modo All Star weekend y permite crear mates personalizados. Por eso **se está vendiendo como churros,** porque atrapa.



Need for Speed Underground 2

Si te flipa el mundo del motor, aquí tienes el DIOS de los juegos. Toda la ciudad para competir y más de 1.000 piezas para hacerte tu coche.



VARIOS



Wario Ware, Inc.

Diversión rápida, directa, total en tres segundos. Los microjuegos de Wario piden a gritos gente con la que compartirlos y disfrutarlos a tope. ¿Has visto ya los 200?



Animal Crossing

El juego de tu vida. Te conviertes en uno de sus personajes y tomas el control de una nueva existencia. Trabajas, te compras una casa, haces amigos, consigues cosas...



Pikmin 2

Mola tener un ejército de Pikmins que nos ayuden a recoger tesoros, ¿eh? En esta entrega la cosa se pone **mucho más animada, con novedades geniales** y más marcha.



Donkey Konga

El juego de los bongós. ¿Dominas ya todas las canciones?, ¿eres ya un experto llevando el ritmo? Pues a seguir practicando, y no te preocupes si se te van los pies.



Los Urbz

Los Sims se van a la ciudad con **un juego más arcade y cañero que los del resto de la saga.** Elige tu tribu y hazte respetar. ¡Serás el tipo más popular de la city, ni lo dudes!



PLATAFORMAS



Spyro: A hero's tail

Reúne los ingredientes necesarios para llevarse el gato al agua: **personaje popular, escenarios 3D, mecánica sencilla,** muchos niveles de juego, muy entretenido...



Ty 2

Otro personaje de fama mundial, con **juego largo y entretenido, de buen ritmo, muchas sorpresas,** 50 largas misiones, hasta cuatro jugadores, sí, un buen rival...



Sonic Heroes

Su nueva fórmula de juego da **más velocidad, acción y diversión.** Consiste en controlar a equipos de tres personajes, cada uno con sus habilidades, por niveles enormes.



DK Jungle Beat

Es lo último de lo último. Un **plataformas innovador, que rompe por su forma de control** (con los bongós) y su extraordinaria jugabilidad. Sí, maravilla.



Los Increíbles

Lo cargas en tu GameCube y **te traslada a la película.** Ahí tienes al gran Mr. Increíble, al chavalín superveloz, a la elastigirl... ¡Son los nuevos héroes que más pitan!



LOS FAVORITOS PARA GAME BOY ADVANCE

¡ELIGE TUS GANADORES ENTRE ESTOS JUEGOS!

ESTRATEGIA - RPG



Fire Emblem

Los expertos opinamos que tiene una **estrategia seria y muy bien planteada.** Con un sorprendente desarrollo de las batallas y nuevos retos a cada paso. ¡Haznos caso!



Final Fantasy I + II

Dos juegos en uno. Dos historias diferentes con enormes mundos que recorrer y enemigos de todos los tamaños. **El más clásico de todos los clásicos sólo en tu GBA.**



Sword of Mana

Uno de los RPG más interesantes de esta temporada. Tiene un **desarrollo muy clásico, con más de 40 h. de juego,** y una calidad gráfica y sonora que impresiona.



Shining Force

Estrategia y Rol unidos en una aventura en la que puedes manejar hasta **12 personajes a la vez,** a lo largo de más de 40 h. de juego. Y encima tiene mucho carisma.



Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

Incluso reversionando otros Pokémon, los genios de Nintendo consiguen hacer **un juego nuevo, original y lleno de sorpresas.**



Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Suma al carisma de estos magos elementos como **exploración, magia, combates, minijuegos...** Sale un éxito seguro de la chistera.



ACCIÓN



Splinter Cell Pandora Tomorrow

Sam Fisher afronta 9 misiones en las que vuelve a dar una **lección de espionaje.** Nuevas armas, acciones y movimientos con un control fácil.



Max Payne

Acción sin pausa, calidad técnica y un tono más bien adulto para las aventuras de este héroe de los disparos. Vas a alucinar con sus efectos, como el tiempo bala.



Spider-Man 2

Spidey se luce en un juego que no le deja ni un segundo de descanso. **Misiones de todo tipo, desarrollo ágil y variado,** con el hombre araña a tope de habilidades extra.



CT Special Forces 3

El comando CT ha vuelto a atraparnos sin remedio en un **arcade de avance lateral con gráficos geniales, acción a tope** y un desarrollo super absorbente.



Dragon Ball Z Supersonic Warriors

Los héroes de esta genial saga se enfrentan en un **juego de lucha bestial,** con gráficos y un estilo de combate sacados de la tele.



Metal Slug Advance

Tiene ritmo, es divertido, un nivel técnico brillante, desarrollo que no te deja un segundo quieto... es una bomba que nos ha dejado a todos impactados. ¿Aún no lo probaste?



PLATAFORMAS



Sabrewulf

Este juego mezcla **plataformas, ingenio y dosis de exploración.** Se nota la mano de los geniales RARE, tanto en la ambientación como en la calidad técnica.



Sonic Advance 3

Por el erizo no pasan los años. Su nuevo arcade reúne **velocidad y plataformas** a lo largo de nuevos y larguísimos niveles, y con un **modo cooperativo** para 2P chulísimo.



Donkey Kong Country 2

Uno de los **mejores plataformas que encuentras en GBA.** Largo, divertido e ingenioso. Tiene calidad de sobra, jugabilidad, variedad y minijuegos exclusivos. ¡Larga vida!



Kirby & the Amazing Mirror

Por si un Kirby no fuera bastante, en esta aventura salen **cuatro que te ayudan a arrasarlo todo.**



Super Mario Bros

Uno de los **mejores juegos NES Classic.** Con él, la Gran N nos ha dado la posibilidad de descubrir un plataformas legendario, con la jugabilidad intacta y un tirón brutal.



Mario vs. Donkey Kong

Todo el que lo prueba cae sin remedio a sus pies. Seguro que por su **jugabilidad** y también porque en este Mario hay que **darle mucho al coco,** y eso estimula las neuronas.



AVENTURA



The Legend of Zelda

La **primera aventura de Link** en NES, llevada tal cual a GBA. Ocasión única para descubrir el porqué del éxito de la saga.



Metroid Zero Mission

Revive la **aventura original de Samus** en un juego que invita a explorar, eliminar miles de enemigos, resolver puzzles...



Legend of Zelda: The Minish Cap

Nuevos mapas, enemigos y puzzles para que cada aventura de Link sea mejor que la anterior. ¡Conseguido!



Grand Theft Auto

Una **"road-adventure", o sea en la carretera y con tu coche.** Un juego a la medida de la portátil que no pierde su sello de indentidad.



VARIOS



YU-GI-OH! Tournament 2004

El **juego de cartas definitivo.** Tiene más de 1.000, con las que se plantean combates intensos, llenos de estrategia.



Super Mario Ball

Una genuina aventura de Mario dentro de un pinball. Con seis mundos de aspecto 3D y por tener hasta tiene jefes finales. Molón.



Los Urbz

La aventura en la ciudad de los Sims es una **mezcla de estrategia y minijuegos** que desafía la duración de la batería de tu SP.

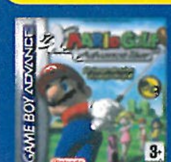


DK King of Swing

Es plataformas, es puzzle, es una aventura, es habilidad, es adictivo a tope, es genial, es para darle al coco... ¡es lo último de los Kong, hala!



DEPORTIVOS



Mario Golf

¿Te gusta el golf? Y si no también fliparás con él, qué narices. Ofrece una **variedad de retos** que hará que quieras jugar a todas horas.



FIFA 2005

Nuevo aspecto gráfico, mejoras en el control, licencias de ligas actualizadas, plantillas al día, tres posiciones de cámara... ¡el mejor fútbol!



F-Zero GP Legend

El F-Zero más rápido y completo. Incorpora modo historia, multijugador, y la velocidad extrema y ritmo frenético que ya conocemos.



Need for Speed Underground 2

El mundo del tuning se pone a los pies de la portátil en un juego donde mandan tanto los coches como sus piezas.



EN LA PÁGINA SIGUIENTE TE EXPLICAMOS CÓMO VOTAR POR TUS JUEGOS FAVORITOS. ¿LISTO?

HOBBYPREMIOS 04

LOS MEJORES DE 2004

VOTA POR UN JUEGO DE CADA CATEGORÍA Y DECIDE LOS MEJORES TÍTULOS DE 2004 PARA NINTENDO GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE.

LOS FAVORITOS PARA GAMECUBE

1 AVENTURAS
- A Final Fantasy Crystal Chronicles
- B Beyond Good & Evil
- C Metal Gear: The Twin Snakes
- D Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
- E Splinter Cell Pandora Tomorrow
- F Metroid Prime 2 Echoes

2 RPG
- A Paper Mario La Puerta Milenaria
- B Tales of Symphonia
- C Future Tactics
- D Pokémon Colosseum
- E Zelda: Four Swords
- F El Señor de los Anillos: La Tercera Edad

3 ACCIÓN
- A 007 Todo o Nada
- B Spider-Man 2
- C Second Sight
- D Digimon Rumble Arena 2
- E Prince of Persia 2
- F Call of Duty

4 DEPORTIVOS
- A Mario Golf Toadstool Tour
- B FIFA Football 2005
- C Tony Hawk's Underground 2
- D NBA Live 2005
- E Need for Speed Underground 2

5 VARIOS
- A Wario Ware, INC.
- B Animal Crossing
- C Pikmin 2
- D Donkey Konga
- E Los Urbz

6 PLATAFORMAS
- A Spyro: A hero's tail
- B Ty 2
- C Sonic Heroes
- D DK Jungle Beat
- E Los Increíbles

7 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

MGS

LOS FAVORITOS PARA GAME BOY ADVANCE

8 ESTRATEGIA - RPG
- A Fire Emblem
- B Final Fantasy I + II
- C Sword of Mana
- D Shining Force
- E Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja
- F Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

9 AVENTURAS
- A The Legend of Zelda
- B Metroid Zero Mission
- C Legend of Zelda: The Minish Cap
- D Grand Theft Auto

10 ACCIÓN
- A Splinter Cell Pandora Tomorrow
- B Max Payne
- C Spider-Man 2
- D CT Special Forces 3
- E Dragon Ball Z Supersonic Warriors
- F Metal Slug Advance

11 PLATAFORMAS
- A Sabrewulf
- B Sonic Advance 3
- C Donkey Kong Country 2
- D Kirby & the Amazing Mirror
- E Super Mario Bros
- F Mario vs. Donkey Kong

12 DEPORTIVOS
- A Mario Golf
- B FIFA 2005
- C F-Zero GP Legend
- D Need for Speed Underground 2

13 VARIOS
- A YU-GI-OH! Tournament 2004
- B Super Mario Ball
- C Los Urbz
- D DK King of Swing

14 MEJOR JUEGO ABSOLUTO


Zelda

CÓMO PARTICIPAR...

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Envía un SMS al número 5354. Escribe **MEJORESNA** seguido de los números y letras de los juegos que elijas.
Por ejemplo: MEJORESNA 1a2b3c... así hasta completar tu elección. A continuación escribe tus datos personales (nombre, dirección). **Las casillas dobles son para los mejores juegos absolutos del año. En ese caso escribe el número 7 o el 14 seguido del número de la categoría y la letra del juego.**

RECUERDA. No hace falta que envíes dos mensajes diferentes para GC y GBA. Escribe todos tus votos en el mismo SMS.




GameCube	1 C	2 A	3 E	4 A	5 B	6 D	7 1 C
GB Advance	8 E	9 C	10 F	11 B	12 A	13 B	14 9 C

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para participar en sorteo: 16 de febrero de 2005.



PRESENTA



LIBRO DE GUÍAS Y SOLUCIONES

PARA GAMECUBE Y GB ADVANCE

15 GUIAS COMPLETAS por solo 5,95 €

SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

5,95€

GUÍAS

REVISTA OFICIAL

Por los expertos de Nintendo Acción

GAMECUBE

7 Guías Completas

- HARRY POTTER 3
- POKéMON CHANNEL
- SHREK 2
- POKéMON COLOSSEUM
- METAL GEAR SOLID
- ANIMAL CROSSING
- SPLINTER CELL 2

GAME BOY ADVANCE

8 Guías Completas

- POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
- ZELDA THE MINISH CAP
- HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
- SPIDER-MAN 2
- METROID ZERO MISSION
- MARIO VS. DONKEY
- SONIC 3
- DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS

Pokémon Colosseum

GUÍA DE MAESTROS

¡¡32 PÁGINAS CON TODOS LOS TRUCOS Y SECRETOS PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR!!

GUÍAS Y SOLUCIONES COMPLETAS PARA JUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción presenta
GUIAS COMPLETAS Y SOLUCIONES PARA GAMECUBE Y GB ADVANCE
148 páginas con:

- **7 guías completas para los últimos juegazos de Nintendo GameCube:**
  Pokémon Colosseum
  Harry Potter y el Prisionero de Azkaban
  Pokémon Channel
  Shrek 2
  Metal Gear Solid
  Animal Crossing
  Splinter Cell 2
- **8 guías completas para los mejores juegos de Game Boy Advance:**
  Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja
  Zelda: The Minish Cap
  Harry Potter 3
  Spider-Man 2
  Metroid Zero Mission
  Mario vs Donkey Kong
  Sonic 3
  Dragon Ball Z: Supersonic Warriors

YA ESTÁ AQUÍ LA PORTÁTIL DEL FUTURO

Descubre lo que puedes hacer con Nintendo DS

¡Por fin es nuestra! Aún no ha salido en España pero nosotros ya hemos tenido el primer contacto con DS. ¡Y lo que nos está costando soltarla! ¡Venga, lee y entérate de las maravillas que ofrece!

5 JUGAR A DISTANCIA EN MODO MULTIJUGADOR

QUE LO SEPAS

- **CONSOLA:** Nintendo DS.
- **LANZAMIENTO:** Marzo.
- **CARACTERÍSTICAS:** Portátil, plegable, doble pantalla, pantalla inferior táctil, micrófono incorporado, estéreo, conexión wireless, compatibilidad con cartuchos de GB Advance.
- **JUEGOS:** Tarjetas de 1 Giga aprox. de memoria.

1 VER IMÁGENES EN DOS PANTALLAS SIMULTÁNEAMENTE

2 TOCAR LA PANTALLA INFERIOR CON EL DEDO O CON EL PUNTERO

3 ESCRIBIR Y DIBUJAR CON PICTOCHAT

4 HABLAR A TU PERSONAJE O CON OTROS JUGADORES

6 JUGAR CON CARTUCHOS DE GAME BOY ADVANCE

7 Y JUGAR HASTA 10 HORAS SEGUIDAS

FÍJATE, ES LA PASADA

1 TODOS LOS JUEGOS USAN AMBAS PANTALLAS. Algunos, como «Super Mario 64DS» o «Metroid Hunters», **muestran un mapa en la inferior y la vista "normal"** en la superior. Otros como «Project Rub» (antes Feel the Magic) utilizan **ambas pantallas para crear una enorme imagen.**

2 LA PANTALLA INFERIOR ES TÁCTIL. En «Super Mario 64DS» puedes **tocarla con el dedo** y mover así a tu personaje, pero si se requiere más precisión puedes **sacar el puntero encajado en la parte posterior de la consola** y señalar un punto exacto de la pantalla. También incluye la cruceta y los botones tradicionales, tranquilo.

3 PICTOCHAT ES UN PROGRAMA QUE VIENE INCLUIDO EN LA CONSOLA. Al encender tu DS verás que goza de un **completo sistema operativo** con reloj, alarma, calendario... hasta pide un nombre de usuario. Nombre que se mostrará mientras **chateas con hasta 16 amigos, escribiéndoles con el teclado virtual de Pictochat o dibujando alguna tontería** directamente sobre la pantalla.

4 LA CONSOLA CUENTA CON UN MICRÓFONO INCORPORADO. Aunque aún no lo usa ningún juego, con él podremos dar órdenes a nuestro personaje (al estilo «Mario Party 6» de GameCube) o, **si estamos compartiendo un juego con otros usuarios, charlar con ellos mientras jugamos.** Además, podemos conectar unos auriculares normales o con micrófono para darle más intimidad a la conversación.

5 TAMBIÉN PODREMOS JUGAR SIN CABLES. La portátil ofrece **conexión inalámbrica con otras DS que estén a una distancia de hasta 40 metros.** Además, títulos como «Super Mario 64DS» permiten **modo multijugador usando un solo juego. ¿Y conectarse a Internet?** Aún no se ha creado un navegador, ni servidores para juegos de DS, así que no es posible conectarse. Depende de si los programadores de los futuros juegos deciden utilizar la tecnología inalámbrica DS para crear títulos que se jueguen online.

6 ES COMPATIBLE 100% CON GAME BOY ADVANCE. La consola tiene una **ranura en la parte inferior destinada a cartuchos de GBA.** Ponlos y los verás con más brillo y resolución aún que en una GBA SP. Y además **lo oirás en estéreo** sin tener que usar los auriculares. Por cierto, algunos juegos de DS como «Super Mario 64 DS» ofrecen Virtual Surround. Flipante, ¿no?

7 LA BATERÍA DE IÓN-LITIO, IGUAL QUE LA DE GBA SP, OFRECE UNA DURACIÓN DE 6 A 10 HORAS APROX. Durará más o menos tiempo dependiendo de si juegas con luz o no, o usas el modo "ahorro de energía". Aún así, da un poco igual porque **se recarga completamente en 4 horitas.**

¡¡ME LA PIDO!!

Después del primer examen aún estamos impresionados con las características de la nueva consola. **Las pantallas se ven de maravilla, es manejable, no pesa demasiado, tiene un sonido de lujo, y lo de manejar la pantalla inferior con el puntero/dedo no tiene precio.** No se puede comparar a nada. Esa sensación de movernos en Metroid con el puntero sobre el mapa, mientras eliminamos aliens en la pantalla de arriba con el botón L, es, es... la repera. **En Japón y Estados Unidos es la consola más vendida,** está arrasando con todo. Seguro que cuando salga en Europa, este próximo marzo, va a fundir todas las listas de ventas, porque TODOS NOS LA VAMOS A PEDIR.



El "dire" de la revista posa triunfante con la nueva DS. ¡Déjanosla, por favor, hombre!

¡¡LOS HEMOS JUGADO!!



PRIMERAS IMPRESIONES E INFORMACIÓN EXCLUSIVA DE LOS TRES TÍTULOS DE NINTENDO DS QUE HEMOS "EXPRIMIDO" EN LA REDACCIÓN DE NINTENDO ACCIÓN.

METROID PRIME HUNTERS

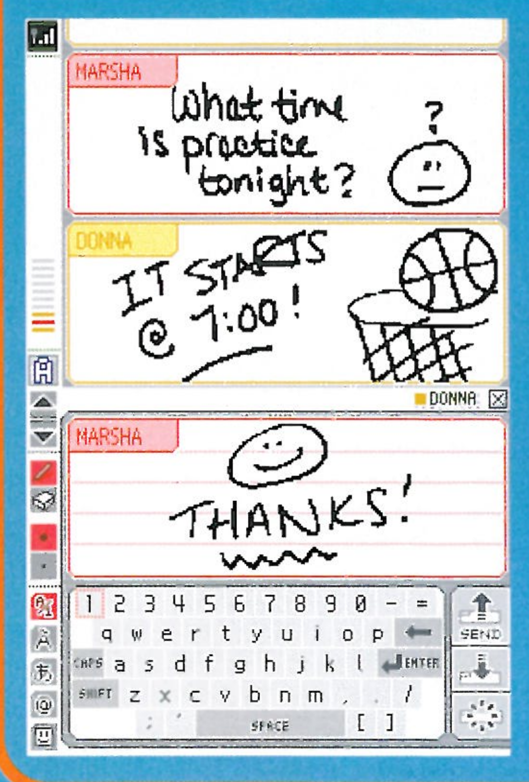
Samus impresiona por si misma, pero en las dos pantallas de DS... ¡más!

- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Compañía: NINTENDO
- Extras: CONEXIÓN WIRELESS 4 JUGADORES
- Lanzamiento: 2ª MITAD DE 2005

El juego aún no está disponible, pero Nintendo nos ha facilitado una demo, de nombre **«Metroid Prime Hunters: First Hunt»**, en la que ya se aprecia toda la calidad del futuro título. Tras unas **imágenes de introducción a dos pantallas** que muestran a Samus en todo su esplendor, aparece un menú. Podemos escoger entre tres fases de entrenamiento en las que aprendemos a manejarnos. La mano izquierda lleva la cruceta y el botón L, y la derecha, puntero en ristre, **controla la mirada de Samus tocando la pantalla inferior.** Un control dual que, a los pocos minutos, se va tornando perfecto para el juego. Pero lo mejor de la demo es la **opción multijugador. Cuatro Samus, tres escenarios, varios tipos de armas y la posibilidad de convertirse en Morphball** lo hacen... ¡algo sublime!







PICTOCHAT

Olvídate de comunicarte a gritos y entra en un mundo donde lo único difícil es no entenderse.

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: NINTENDO
- Extras: CONEXIÓN WIRELESS CON HASTA 16 JUGADORES
- Lanzamiento: INTEGRADO EN NINTENDO DS

Puede que muchos ya hayáis chateado más de una vez por Internet. **Pensaréis que chatear con DS no será diferente. Pues lo es,** lo es. Aparte de que los "chateantes" tienen que estar relativamente cerca (o en una habitación contigua, como ocurre en la redacción) la gracia está en que **¡puedes dibujar y escribir lo que te dé la gana y en un santiamén!** Esto le da **mucha más capacidad de expresión a los mensajes.** Y además, pueden conectarse en una misma sala **hasta 16 personas.** Un montón de posibilidades integradas en todas las Nintendo DS.



Todos los que entren en una sala reciben los mensajes de los demás, no existen "privados". Esto hace mucho más divertidas las ya tontas conversaciones que tenemos en la redacción.





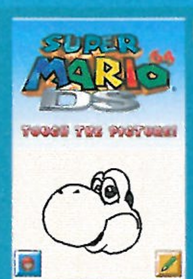


SUPER MARIO 64 DS

Cuatro personajes, minijuegos, control táctil... ¡con DS podrás disfrutar la aventura de siempre como nunca!

- Tipo de juego: **AVENTURA Y MINIJUEGOS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Extras: **CONEXIÓN WIRELESS 4 JUGADORES**
- Lanzamiento: **MARZO 2005**

La tecnología avanza una barbaridad, eso le queda a uno muy claro cuando ve en la pantalla de una portátil el laureado «Super Mario 64» (sí, el de N64). No es exactamente el mismo juego, que quede claro. Aquí **manejamos a Yoshi** y, si conseguimos las correspondientes gorras, nos transformaremos temporalmente en **Mario, Wario o Luigi.** Deberemos ingeniárnoslas para tener al personaje adecuado a cada situación y afrontar una enorme variedad de **retos en forma de saltos, carreras, recolecta de monedas, puzzles...** Es decir, que es **más profundo aún que el original de N64.** Y cada vez que superemos una fase, se desbloqueará un minijuego más en la "Rec Room", opción que aparece junto a la aventura principal y la "tonterida" de dibujar.



¡Crea, gira y deforma tus dibujos!

DIBUJOS PUNTEROS

Al iniciar el juego, aparecen Mario o Yoshi en la pantalla inferior y, tocándolo, se dibuja su silueta como si lo hubiésemos hecho con el puntero. Entonces podemos deformarla o girarla con los diferentes botones. Pero lo mejor es que puedes borrar eso y ¡dibujar lo que te dé la gana con el puntero! Parece una "tonterida", pero... ya verás.

¡Incluye más de 30 minijuegos para flipar!

MINIJUEGOS GENIALES

Ya antes de empezar la aventura principal puedes elegir entre ocho minijuegos. Yoshi, Mario, Luigi y Wario son los anfitriones, cada uno de dos minijuegos que aprovechan la función táctil de la pantalla inferior al máximo. ¿Que cómo se hace eso? Pues en Nintendo lo tienen bien claro. Por ejemplo, poniéndote una cara de Luigi, Yoshi o quien sea en la pantalla superior, y dándote un tiempo límite para encontrarla en la inferior. Por supuesto, abajo hay un montón de caras moviéndose y solo debes tocar la correcta o... Los hay de cartas, de pensar, habilidad, velocidad, pinball, diferencias... Y son un impedimento para ponerse en serio con la aventura principal. Enciendes la DS y... ¡¿cómo no te vas a echar una partidita?!



PRÓXIMOS JUEGAZOS

NINTENDO tiene en la manga bombazos como **«Pokémon Dash»**, **«Advance Wars»**, **«Mario Kart»** o **«Wario Ware»**.Y otros títulos menos conocidos pero que darán mucho que hablar, entre ellos **«Nintendogs»**, simulador de vida... de perros, es decir, que tratará de cuidar a un perrillo vivaracho. **«Band Brothers»** será un juego de música para todos los gustos, oídos finos y dedos con ritmo. Y **«Yoshi's Touch & Go»** será una aventura donde tocar la pantalla a tiempo será esencial para salvar el mundo.

NAMCO ha cogido la consola con gusto y en el mercado japonés ya pueden disfrutar del puzzle **«Mr. Driller Drill Spirits»**, que utiliza la pantalla táctil para dar aún más intríngulis a este adictivo título. Pero el gran "petardazo" será **«Ridge Racer DS»,** con un control analógico totalmente real gracias a la pantalla táctil, opción multijugador para hasta 6 participantes y una calidad técnica difícilmente superable.

THQ planea crear varios títulos de sus licencias, entre ellas **«Cars», de Pixar Animation Studios,** también los célebres personajes de **Nickelodeon** (preparaos para reír con **Bob Esponja** y compañía) y versiones de **«Los Increíbles»** y **«Zoo Tycoon»**. Licencias aparte, también sacará al mercado **«Ping Pals»,** primer título que permitirá jugar y chatear a la vez, con objetivos super originales.

KONAMI prepara **«Ganbare Goemon»**. El conocido ninja de pelo azul volverá a lo largo de 2005 para hacernos reír en un juego de acción de los suyos.

ELECTRONIC ARTS ya está presente en el mercado americano y japonés con **«Los Urbz»,** que incluye aderezos táctiles para menús y minijuegos; y **«Madden NFL DS»,** fútbol americano en dos pantallas y con modo multijugador.

SEGA tiene al mundo maravillado con lo que llaman "el Wario Ware picantón". Se llama **«Project Rub»** (antes **«Feel the Magic XY/XX»)** y ofrecerá un gran número de minijuegos con chicas y chicos de por medio, y un apartado visual basado en sombras y siluetas totalmente despampanante.

UBISOFT aportará tres títulos: **«Asphalt Urban»** nos pondrá a correr por las calles de New York, Miami, París y Tokyo al volante de coches de marcas prestigiosas como Lamborghini, Hummer, Jaguar, Audi o Volkswagen; **«Rayman DS»** nos sumergirá en un mundo 3D repleto de calidad visual y plataformas; y **«Sprung»** irá de buscarse pareja sentimental.

Y aún hay otros proyectos de compañías menos conocidas. Así, **SPIKE** lanzará **«Tendo Dokuta»,** juego de hospitales en el que tú eres un doctor y debes usar la pantalla para examinar pacientes.

Vuelve la acción más animada a tu CUBE

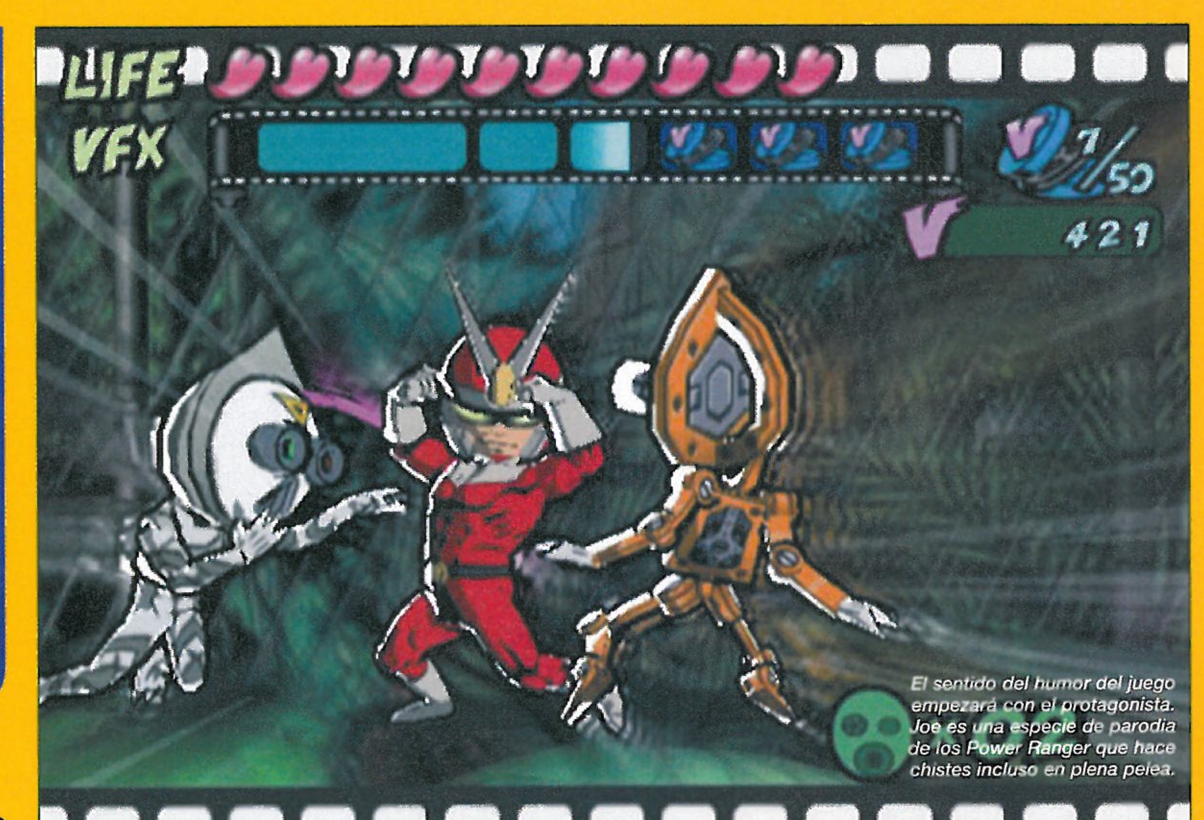
VIEWTIFUL JOE 2

Joe regresa acompañado por su novia Silvia, y juntos lucharán contra los malvados alienígenas.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- ACCIÓN
- MARZO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- La parte artística ha corrido a cargo de **Atsushi Inaba, un prestigioso diseñador de Capcom** que ya se encargó del primer «Viewtiful Joe».
- A los ya conocidos poderes de **"Slow"**, **"Mach Speed"** y **"Zoom"** se ha añadido para este juego el efecto **"Replay"** que permite repetir una acción hasta en tres ocasiones.

ACCIÓN SORPRENDENTE
- La primera parte ya nos **impactó**, ¡¡preparaos para lo que viene ahora!!



El sentido del humor del juego empezará con el protagonista. Joe es una especie de parodia de los Power Ranger que hace chistes incluso en plena pelea.

El bueno de Joe está listo para volver a asaltar nuestras GameCube con la **acción más brutal,** y, si en la primera parte él solito hacía saltar chispas de la pantalla, ahora que **viene acompañado por su novia** podemos prepararnos para lo mejor.

Furia femenina

La principal **novedad será la incorporación de Silvia, la novia de Joe,** como personaje jugable. La muchacha ha pasado de ser la pobre doncella que necesita ser rescatada a una superhéroe de armas tomar. Así, con los pompones y su pistola en mano, hará frente a los enemigos haciendo uso de sus propias habilidades y mega-ataques especiales. **Ella será especialista en los ataques a distancia con su pistola, mientras que Joe preferirá las peleas cuerpo a cuerpo.** Además, en cualquier momento **podremos cambiar entre uno y otro** para dar caña a los enemigos.

La misión de nuestros dos héroes les llevará a Movie Land, el mundo de las películas. Resulta que el malvado Black Emperor ha robado los Oscars mágicos que garantizaban los finales felices de las películas, y alguien debe recuperarlos. Sí, claro, Joe y Silvia, que deberán atravesar **ocho alocados mundos divididos en múltiples subniveles** que tendrán algo en común: todos **parodiarán pelis muy conocidas,** como 'Parque Jurásico' por ejemplo.

En está ocasión también podremos disfrutar de **increíbles combates plagaditos de efectos especiales.** A los poderes ya conocidos de ralentizar el tiempo, acelerarlo y hacer zoom, se añadirá uno increíble de repetición. Esta habilidad exclusiva de Silvia le permitirá **hacer un movimiento y después repetirlo automáticamente tres veces** para causar el triple de daño a un enemigo o rellenarse la energía tres veces, pero tendremos que utilizarlo con cuidado, porque de lo contrario sólo lograremos el efecto contrario, es decir, hacernos mucha pupita.

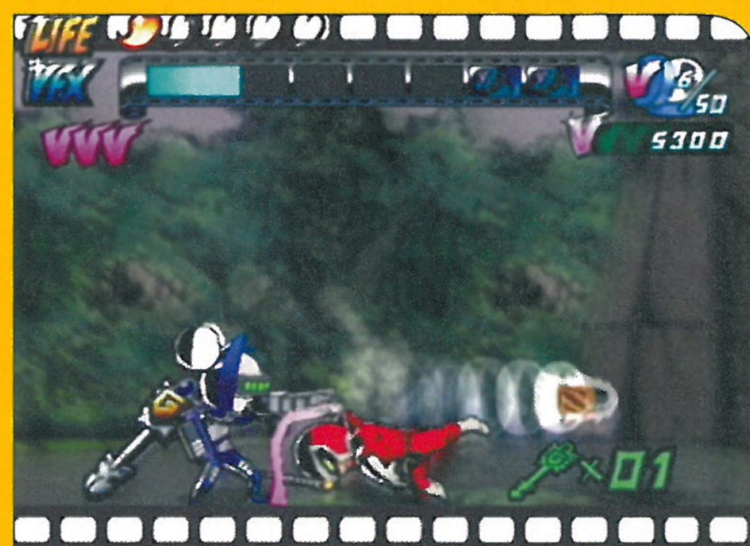
Aparte de esos poderes, Joe mantendrá la potencia de sus puñetazos y patadas y la posibilidad de hacer combos, a lo que añadirá la nueva habilidad de agarrar a los malos y lanzarlos unos contra otros.

Otras mejoras llegarán de la mano de la **Six Machine, la nave multiuso de Joe,** que aumentará sus ya poderosas capacidades con seis posibles transformaciones. Así, hará la función de perforadora, de coche, de submarino, de avión, de lanzacohetes e incluso de robot de combate al estilo Mazinger Z.


SILVIA. La novia de Joe quiere demostrar que sabe cómo tratar la situación. Ha estado entrenando muy duro y se ha transformado en una especie de Power Ranger Rosa que golpea con los pompones y dispara rayos con una pistola.



El ingenio y la creatividad de los programadores se desborda en este juego. Los personajes son geniales, pero fíjate en los efectos, en los iconos, en ese ¿enemigo?



Joe y Silvia alternarán protagonismo cada vez que lo necesitemos. Si la cosa requiere combate cuerpo a cuerpo, lo mejor será llamar a Joe. De lejos, mejor Silvia.



ELLA ES LA ESTRELLA

Silvia ya apareció en el primer «Viewtiful Joe», pero entonces era la chica a la que Joe debía rescatar. Ahora volverá en plan superhéroe, con sus propios súper ataques y poderes. La pistola que traerá de serie le permitirá atacar a los rivales a distancia, sin arriesgarse un ápice. Además, en cualquier momento podremos intercambiarla con Joe, que también se las gasta el tío.



Eh, esto sí es supervelocidad. El efecto es para flipar, y además iremos a toda máquina encandenando combos a diestro y siniestro. Lo mejor para deshacerse de la peña.



Los escenarios se inspiran en algunas pelis famosas. Mira el dinosaurio, tú.



Habrá muchas secuencias de vídeo que nos irán contando la loca historia.

Joe y su novia Silvia deberán unir sus fuerzas para recorrer todos los rincones de Movie Land mientras muestran los mejores efectos visuales que podréis ver en una GameCube.

Todos estos recursos van a ser absolutamente necesarios para hacer frente a la gran cantidad de **enemigos,** en total habrá unos **cuarenta nuevos,** todos muy bien animados y con un aspecto tan peliculero como los escenarios.

Un estilo muy animado

En cuanto a la parte técnica, el juego no cambiará mucho respecto al anterior, pero ni falta que le hace. Seguirá **manteniendo su atractiva estética de dibujo animado** que combina perfectamente la **acción en dos dimensiones con los escenarios en 3D.** El diseño de los niveles y los personajes conservará la frescura y el sentido del humor que ya vimos en la primera parte. Pero lo más llamativo serán los geniales efectos especiales que aparecerán cada vez que utilicemos superpoder. La pantalla se transformará en una especie de rollo de película y **la velocidad del juego se ralentizará tipo Matrix** permitiéndonos esquivar balas; o bien entraremos en un estado de supervelocidad infinito, o veremos un impresionante zoom mientras nuestro héroe lanza algún ataque devastador.

Los **gigantescos enemigos finales** también protagonizarán algunos de los momentos más emocionantes del juego. Así que, si eres de los que buscan grandes dosis de acción directa, sin quebraderos de cabeza, prepárate para el inminente regreso de este héroe enmascarado.

PODERES CINEMATOGRÁFICOS

LAS ORIGINALES HABILIDADES DE JOE Y SILVIA SERÁN SU MEJOR Y MÁS VISTOSA ARMA. Sus poderes increíbles encajarán a la perfección con el ambiente peliculero del juego: los efectos que producen serán parecidos a los de poner una película a cámara lenta o rápida, hacer zooms o repetir una escena varias veces. Cuando los usemos se irá consumiendo la barra de la parte superior de la pantalla, así que ojito para que no se te agote.



Algunos movimientos especiales sólo podremos hacerlos en modo "zoom".



Hacer combos con la velocidad acelerada le dará a Joe más fuerza.



Esta vez contaremos con el poder de ralentizar el tiempo y... ¡pegar mejor!

¿Quieres ser el rey del tuning?

STREET RACING SYNDICATE

Esta noche habrá mucha juerga en las calles, esta noche ten preparado tu coche que sales a correr.

DATOS DEL JUEGO

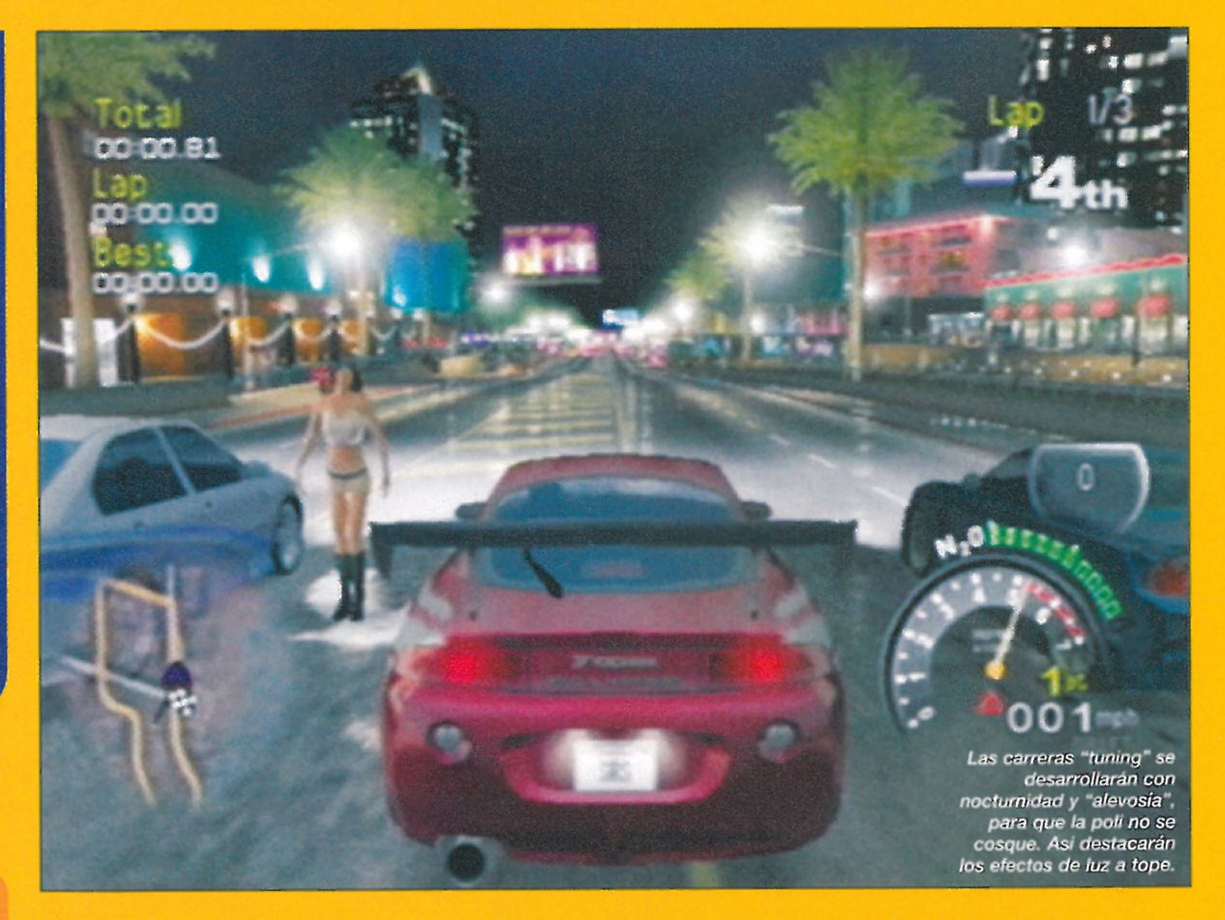
- GAMECUBE
- CARRERAS
- 25 FEBRERO
- Compañía: **NAMCO**
- Equipo: **EUTECHNYX**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Cuando se trata de velocidad, **pocos desarrolladores tienen más experiencia que Namco,** creadores de una de las sagas de juegos de carreras más admiradas, «Ridge Racer».
- En el juego podrás **conducir hasta 40 coches de marcas reales,** como Nissan, Toyota, Volkswagen, etc... Y modificarlos a tu antojo.

UNA ALTERNATIVA

- Namco lanza un desafío al rey del tuning («Need for Speed»). ¡Habrá lucha!



Las carreras "tuning" se desarrollarán con nocturnidad y "alevosía", para que la poli no se cosque. Así destacarán los efectos de luz a tope.

¡VAYA SUBARU! Entre "tuneros", lo más importante es tener el coche "maqueado" a tope para fardar; en «SRS» hará falta que te fijes también en su mecánica para ganar carreras. Este Subaru va bien por dentro y por fuera.

En este juego vas a tener que correr más rápido que con tus zapatillas si quieres competir al nivel de los grandes. Elegirás tu bólido entre un **buen número de coches reales,** lo pondrás a punto a tu gusto y por fin podrás pisar a fondo en cada recta. Esperan las **carreras urbanas más impactantes,** tus rivales no se van a andar con chiquitas, seguro.

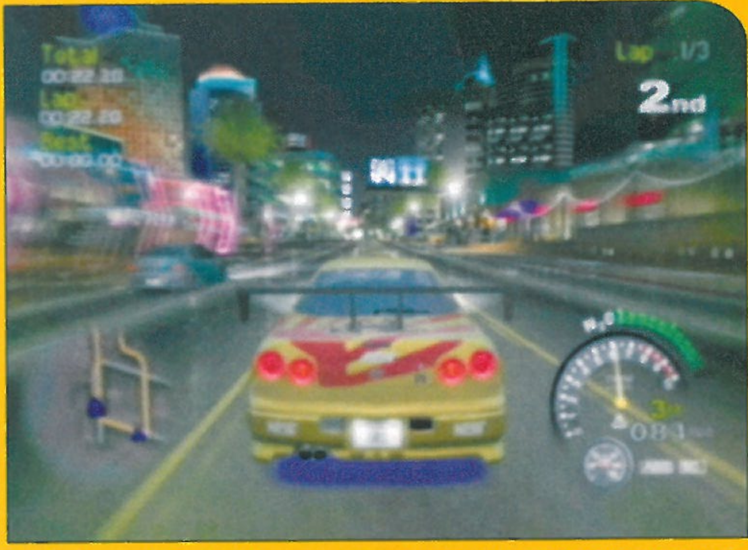
Estás fuera de la Ley

En «Street Racing Syndicate» podrás retar a otros coches tuneados que encuentres por las calles o bien plantar cara a unos cuantos en carreras por improvisados circuitos. Tendrás que **hacerte respetar porque te plantearán nuevos desafíos** en cuanto vayas dándote a conocer en la jungla de asfalto. Y deberás andarte con ojo con las patrullas de policía, que no descansarán hasta ponerte un trajecito a rayas, o por lo menos una jugosa multa. Y es que todo este tema de competir a velocidades de infarto, esquivando a otros coches, no es muy legal que digamos. De modo que no esperes que te ofrezcan un contrato publicitario como el de Fernando Alonso por correr contra estos macarras. Pese a ello, si apuestas con sabiduría, seguro que ganarás un buen montón de dinero. Podrás invertirlo en nuevas mejoras de tu coche, que serán fundamentales no solo por estética sino también porque cuanto más rápido consigas que vaya, más fácil será que ganes...

Lejos de premiarse tan solo la velocidad, también se **bonificará tu estilo de conducción, de modo que irás ganando puntos de respeto entre los rivales** si conduces



Competirás en tres ciudades diferentes: Filadelfia, Miami y Los Angeles. Los escenarios han sido muy bien cuidados, tanto como el detalle de los vehículos.



Alucinarás con el efecto gráfico que aparece al usar los nitros. Con ellos te marcarás unas rectas de impresión. Pero deberás usarlos con vista: no duran para siempre.



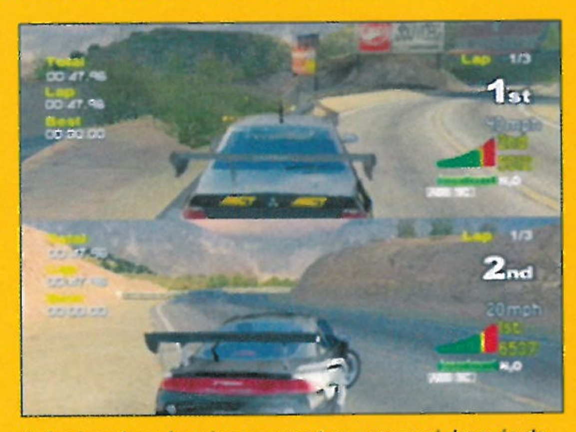
PON A PUNTO TU MÁQUINA

Las carreras dejarán huella en tu coche. Aunque nunca acabará hecho trizas, su rendimiento sí que bajará por los trastazos de los rivales. Así que deberás preparar tu coche antes de cada serie de carreras.

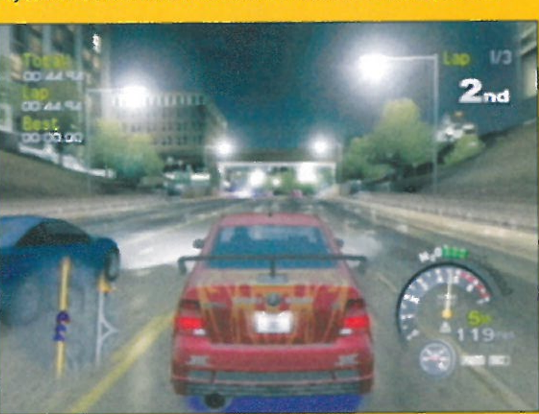
Y ya que vas, puedes dedicarte a pintarlo o probar el rendimiento de tu motor en un "banco especial", por ejemplo. Ojo, que todo cuesta pasta.



Cuando ganes todos querrán ser tus colegas, aunque hayas dejado tu coche hecho trizas en el intento. Al taller, chaval.



A dos jugadores los piques prometen, aunque si después de ganar a un colega le pides respeto, a lo mejor te da un capón.



Neones en los bajos, alerones enormes, adhesivos, mecánicas de competición. ¡Esto es el mundo del tuning! ¡A disfrutarlo!



Los polis tienen mucha manía a los que apuestan en carreras clandestinas por calles con tránsito. ¡Panda de aguafiestas!...

haciendo locuras espectaculares. Así que no te cortes en saltar en los baches, y no te asustes si tu coche se queda a dos ruedas en una curva. Si se machaca mucho, solo tendrás que llevarlo de vuelta al taller y pagar una reparación para que quede impecable de nuevo y listo para rendir al máximo en la siguiente carrera.

Para los románticos

Pues sí, en este juego ligarás... o algo parecido. Cuando tengas el suficiente "status" por tus puntos de respeto, y pases una prueba de conducción, accederás a suculentos premios. Sí, nada menos que **videos de hasta 18 chicas reales** (un poco plastificadas, eso sí) que nos regalarán la vista. Desde luego, un extra inmejorable para descansar de velocidad y manchas de aceite.

Habrá **otros dos modos de juego:** arcade, por si te apetece echar una carrera rápida, y multijugador a pantalla partida, para que los amigos también lo prueben.

El tuning está de moda. Y Namco ha lanzado un desafío al rey «NFS Underground». ¿Quién ganará?

¡¡TOMA ALICIENTE EXTRA!!

CÓMO HACERSE CON UN BUEN CLUB DE FANS. Seguir a un coche por un complicado laberinto sin perderle de vista y sin llegar a tocarle, o pasar a través de unas anillas colocadas aleatoriamente por la ciudad esquivando difíciles saltos, serán solo algunas de las pruebas que tendrás que superar para... que estas chicas se unan a tu club de fans. Sí, son de carne y hueso, y habrá 18 en total.



¡A disfrutar del mejor fútbol de Europa!

CHAMPIONS LEAGUE

Dos días a la semana de "Champions" no es suficiente. EA lo sabe, y va a solucionarlo.

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **FÚTBOL**
- **FEBRERO**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA CANADÁ**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego se centrará en el fútbol europeo, pero **reunirá la nada despreciable cifra de 239 equipos** entre la LIGA, la Premiership inglesa, la Bundesliga alemana y muchas más.
- El juego utiliza el mismo motor gráfico que «FIFA 2005», pero añade **novedades fundamentales,** sobre todo en **la física del balón: más real.**

MÁS CERCANO

- Nos vamos a **flipar con el ambiente de la Champions.** ¡Genial!



El juego combinará realismo y simulación con un control accesible y completo. El resultado será un espectáculo total.



Las animaciones han dado un nuevo pasito desde FIFA. Las hemos visto más largas y reales que nunca.


En los primeros planos notaremos mejor el empeño que EA ha vuelto a poner en el apartado gráfico. ¡Árbitro, rubiales!


Para ser el campeón de la Champions hay que dominar todos los frentes, incluidas las estratégicas faltas directas.



Un espectáculo como el de la Champions League no les ha pasado desapercibido a los jefazos del fútbol en GC. Tenemos el honor de presentaros el primer juego dedicado exclusivamente a la mayor competición europea por clubes.

¿UEFA o FIFA?

Hombre, pues lo cierto es que sí, el juego **va a usar el mismo motor gráfico y sistema de juego visto en el recientísimo «FIFA 2005»**, pero con el ambiente de la "Champions" e **importantes novedades en los modos de juego.**

Como se supone, toda la atención del modo principal estará centrada en la máxima competición europea. Nuestra temporada comenzará en el último partido de liga, con el pase a Champions en juego. A partir de ahí tendremos que **cumplir cincuenta misiones durante la siguiente temporada hasta plantarnos en la final.** También se han añadido algunas **novedades visuales,** pues el **ambiente del partido será más televisivo** que nunca, con cámaras enfocando directamente a los banquillos y repeticiones de las jugadas importantes cuando el balón no esté moviéndose (como en una realización televisiva de verdad).

Este año sí, la Champions se jugará también en GameCube. ¿Con qué equipo dices que vas? ¡Pues a ganar!

LAS ESTRELLAS DE LAS MEJORES LIGAS. Todas están jugando Champions ahora mismo, pero para que también podamos disfrutar de las maravillas de otros chavales que no participan en esta edición, como Fernando Torres, no se han olvidado de otros grandes equipos. Así que, ¿por qué no el Atleti en Champions?



LAS CULPAS, AL ENTRENADOR

El personaje del entrenador te acompañará durante tu carrera a la cima y te representará al otro lado de la pantalla. Se puede personalizar (modificaremos cosas como cambiar su edad, vestimenta, etc), de modo que ya podéis hacer realidad vuestro sueño de entrenar al Logroñés y hacerlo campeón de Europa.

¡Demuestra que tienes alma de héroe!

GUARDIAN HEROES

Guerreros, magos y monstruos llegarán a GBA con un una explosiva mezcla de acción y Rol.

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **RPG / ACCIÓN**
- **22 DE FEBRERO**
- Compañía: **SEGA**
- Equipo: **TREASURE**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

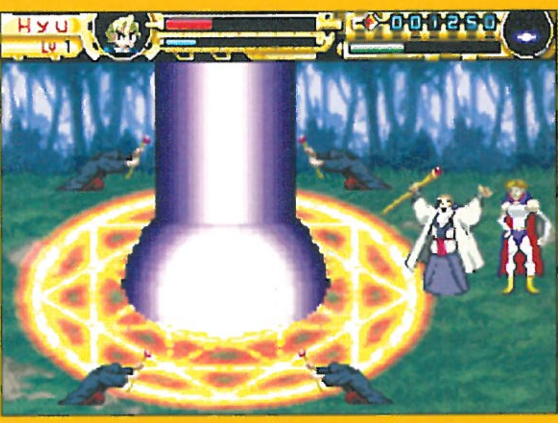
- Esta es la **secuela de otro «Guardian Heroes»**, un gran juego de Treasure para la consola Saturn de Sega, que también se caracterizaba por su mezcla de acción y Rol.
- **El juego incluirá un "modo malvado"** que permitirá pasarnos al bando de los malos cuando seamos derrotados en una batalla.

ACCIÓN TOTAL EN GBA

- **Combos y magias tipo «Dragon Ball» en un mundo de fantasía.**



El elemento principal será la acción, así que deberemos aprender a realizar todo tipo de combos... incluso en el aire.



Los enemigos cobrarán mucho protagonismo, así que a veces incluso miraremos a través de sus ojos para ver qué hacen.



Uno de los puntos fuertes será el uso de magias en los combates: numerosas, devastadoras y muy espectaculares.



La ambientación será de fantasía medieval, con sus espadas, conjuros, seres mitológicos y... ¿tíos con capa que vuelan?

HAN. Este es uno de los héroes legendarios cuyas almas deberemos conseguir. Esas almas han sido maldecidas, así que antes de que estos guerreros se unan a nuestra causa, habrá que vencerlos en un combate total.



El mundo se encuentra una vez más en peligro, amenazado por un temible brujo y su ejército de muertos vivientes y monstruos mitológicos. La única esperanza para salvar a la humanidad será transformarnos en un poderoso héroe y hacer frente a todo el que se ponga por delante a base de **peleas que mezclarán la acción más brutal con elementos roleros.** ¿Listo para dar caña a tope a tu Game Boy?

Poderes elementales

Para llevar a cabo la misión habrá que **elegir entre tres guerreros distintos:** Enn, que domina el poder del fuego; Hyu, que lanza conjuros de hielo; y Ray, que controla el poder del rayo. En la piel de uno de ellos deberemos **avanzar** (un avance con scroll lateral, como los grandes juegos de acción) **por un mundo de guerreros y magos** en busca de las almas de los héroes legendarios que ayudarán a salvar el mundo.

Puñetazos y patadas serán nuestra mejor arma, que podremos mezclar en forma de combos, incluso por los aires, para acabar con los enemigos. Pero no sólo lucharemos cuerpo a cuerpo, también **podremos hacer magias,** aunque consuman parte de la barra de poder. Además, iremos **subiendo de nivel a medida que derrotemos enemigos** y aprenderemos habilidades nuevas. **¿No os suena un poco a RPG?**

La acción vendrá acompañada por unos **gráficos chulísimos al estilo dibujo manga** y una **banda sonora de lo más cañera** que disfrutarán hasta dos amigos, **cooperando o compitiendo** en alguno de los escenarios diseñados en exclusiva para el modo "versus".



Igual que una serie de dibujos

Ya habéis leído que la mecánica del juego tendrá toques de Rol. Algunos detalles empezarán en el argumento, que será mucho más elaborado e interesante que el de los típicos juegos de acción. Para que nos enteremos bien de la historia, habrá cantidad de secuencias en plan dibujos animados de estilo japonés.

¡¡Chicos, ha llegado la hora de la "guerra aérea"!!

BANJO PILOT

Banjo y amigos pasan de sus juegos aventureros para convertirse en pilotos dispuestos a todo.

DATOS DEL JUEGO
- **GAME BOY ADVANCE**
- **CARRERAS AÉREAS**
- **FEBRERO**
- Compañía: **RARE**
- Equipo: **RARE**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Aunque al principio solo podremos correr con **Banjo, Kazooie, Mumbo Jumbo y un Jinjo,** después aparecerán **otros cinco pilotos.** ¿Gruntilda? Pues sí, podremos probar el avión de la bruja, que mola más que el tren.
- Todos **los circuitos estarán basados en escenarios de la saga.** Disfrute extra para los más nostálgicos.

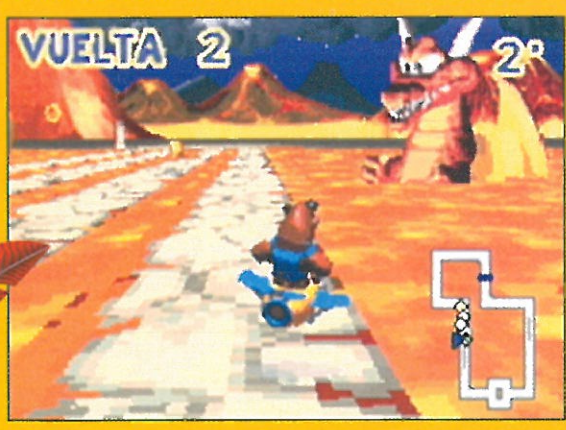
UN REGRESO ESPERADO
- **El pollo y el oso** vuelven a dar la cara en consolas Nintendo. ¡Alegría!



Todos los personajes de la saga Banjo-Kazooie se subirán a una avioneta para disputar locas carreras al estilo «Mario Kart».



Los contrincantes te lanzarán todo lo que vayan recogiendo por el camino. Desde huevos teledirigidos hasta... ¡ep, esquiva eso!



Los escenarios están en unas grandiosas 3D y nos ofrecerán algunas sorpresitas como ese enorme y peligroso dragón.



Kazooie podría volar con sus alitas y lanzar huevos, como siempre ha hecho. Aunque... sí, mola más hacerlo en un avión.

En su próxima aventura, Banjo y la pandilla han decidido dejar sus diferencias a un lado y pasar un buen rato **echando carreras** al más puro estilo «Mario Kart»... **pero con avionetas,** claro. Aunque algunos no lo pasarán tan bien porque habrá empujones, golpes y mucha mala uva con tal de conseguir el podio. Todos los pilotos tendrán la posibilidad de **utilizar armas de lo más variado y trampas** con las que deshacerse de los rivales: cosas como cocos teledirigidos, piedros enormes que obstaculizarán el camino, ovnis multicolor que estallarán en las narices, etc. Aunque, bueno, no pienses que todo será dar o recibir "palos" que también puedes ponerte en plan Fitipaldi y ganar limpiamente.

MUMBO JUMBO SE AJUSTA A LA SILLA. Hasta el gran chamán de la Montaña Espiral se ha unido a la fiesta. Dejando de lado sus pociones y sus libros de conjuros ha salido de su choza para unirse a esta singular carrera de avionetas.

¡Mira mamá, sin manos!

Montado en tu avioneta podrás hacer todo tipo de **piruetas como loopings o "toneles" con las que esquivarás** todo lo que te echen a la cabeza con mucho estilo. Y también podrás dar esquinazo a los rivales aprovechando las curvas ajustadas de los más de **16 circuitos,** que a todos os sonarán de haberlos visto en otros juegos de Banjo y Kazooie. Así que ya sabes, vete comprando las gafas de aviador porque este juego promete. ¡Ah! y fíjate si hacen descuento de grupo porque el juego incluirá multijugador para que disfrutéis todos.



PELEA POR SER UN CAMPEÓN

Después de cada carrera de Grand Prix tendrás que disputar un duelo aéreo contra el antiguo campeón de cada copa. Pero no te vayas a pensar que tus contrincantes jugarán limpio. Por ejemplo, Humba Wumba te lanzará descargas eléctricas, Kazooie te "regalará" huevos, y Banjo... em, lavadoras. Rarito, el colega, ya sabes.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON



Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.







Sólo hay 1.000 mochilas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo

HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111

➔ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente ⎿⎿⎿⎿⎿ ENTIDAD ⎿⎿⎿⎿⎿ AGENCIA ⎿⎿⎿ DC ⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿ Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO ⎿⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿⎿

CADUCIDAD ⎿⎿⎿ / ⎿⎿⎿

Nombre/ Apellidos.. .Fecha de Nacimiento.............................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**



RESIDENT EVIL 4

Descubrimos los detalles más increíbles del juego que todo el mundo está esperando. ¡Alucinante!

La cuarta entrega de la saga más terrorífica que han conocido los videojuegos está cada vez más cerca, pero antes de que llegue, y para que no os pille de improviso, vamos a analizar por qué «Resident Evil 4» será diferente a los anteriores.

La espera está llegando a su fin y nosotros ya sentimos escalofríos sólo de pensar en él. **El título de terror más esperado empieza a desvelar sus secretos, y no serán pocos.** La saga se redefine y enseña los ases que tenía guardados en la manga. **La historia continuará, algunos personajes permanecerán y otros nuevos aparecerán en escena,** y el ambiente y las localizaciones serán más aterradores que nunca. Tendrá todos los ingredientes que necesita un juego de la saga «Resident Evil», pero incorporará mucho más, porque **para este juego exclusivo para GameCube los chicos de Capcom se han puesto las pilas.** Olvidaos de las cámaras fijas de anteriores entregas, de apuntar a los enemigos desde extraños ángulos que reducían nuestra puntería, de ver cómo los zombies se acercaban arrastrándose hasta nosotros (ahora corren y se abalanzan), de tener que rodear cada elemento de los escenarios porque no podíamos interactuar con ellos... Pero sobre todo, olvidad eso de ahorrar balas. Sí, porque para acabar con la legiones de enemigos que nos acorralarán esta vez, no podremos ir racionando el arsenal. **La acción pasará a primer plano, y de qué manera.**

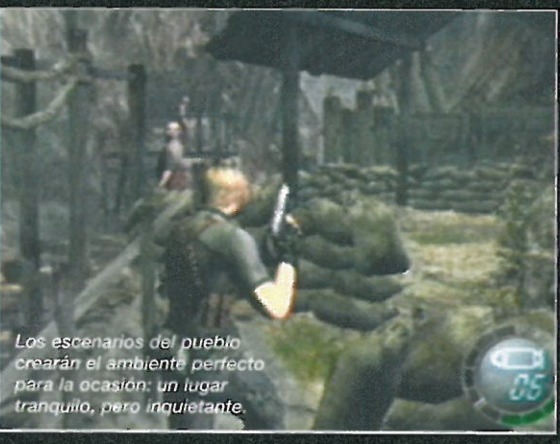
En algún lugar de España...

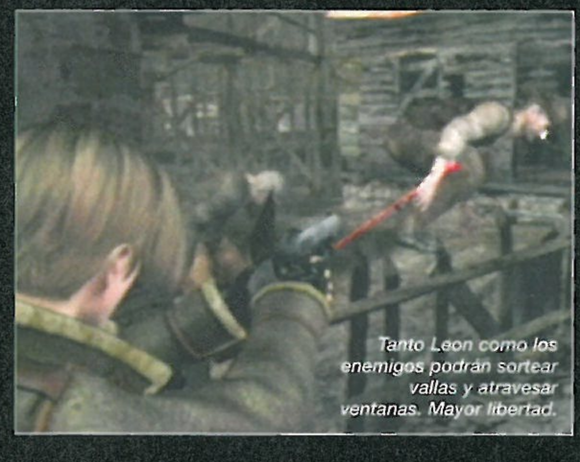
Hasta las agrestes zonas boscosas de nuestro país se han llevado el desarrollo de este «Resident Evil 4». Leon se dirige en un todoterreno de la policía hacia el misterioso pueblo donde deberá cumplir la misión que le han encomendado:

LO QUE DEBES SABER...

- **TIPO DE JUEGO:** Aventura de terror
- **DESARROLLADORES:** Capcom
- **CAMBIOS EN «RE 4»:**
  - La cámara ha pasado de planos fijos a seguir al protagonista.
  - Los enemigos serán mucho mas rápidos, inteligentes y numerosos.
  - Por primera vez será más importante atacar que huir de los enemigos.
  - Nuevo botón de acción que permitirá interactuar con los escenarios.
- **LANZAMIENTO:** Marzo de 2005
- **OTROS JUEGOS DE LA SAGA:**
  - Resident Evil
  - Resident Evil 2
  - Resident Evil 3
  - Resident Evil Code Verónica
  - Resident Evil Zero (Exclusivo para GC)


Nuestro protagonista no sólo sabrá disparar. Si aturdimos a los enemigos y nos acercamos, podremos realizar golpes tan espectaculares como este, que mandará al aldeano bien lejos.


Los escenarios del pueblo crearán el ambiente perfecto para la ocasión: un lugar tranquilo, pero inquietante.


Tanto Leon como los enemigos podrán sortear vallas y atravesar ventanas. Mayor libertad.

ni más ni menos que **rescatar a Ashley, la hija del presidente de los EE.UU.** Al llegar a las inmediaciones de aquel pueblucho perdido de la mano de dios, Leon baja del coche y... ya podréis apreciar **el primer cambio importante de esta entrega. La cámara se situará detrás del agente** y nos seguirá allá donde vayamos. Si antes la saga de terror se había caracterizado por sus cámaras fijas que iban mostrándonos la acción desde diferentes ángulos, en esta entrega **se ha apostado por una vista cercana desde detrás del personaje.** Esto repercutirá en varios aspectos del juego, pues como no podremos ver lo que tenemos a nuestra espalda, la tensión se multiplicará. Además, la gran ventaja de esta nueva cámara será la **comodidad al apuntar, pues al sacar el arma nos acercaremos un poco más al hombro de Leon,** y podremos ajustar la puntería sin tener que adivinar si nuestro ángulo es el más adecuado o no.

Y lo cierto es que **el héroe de esta aventura tendrá que apuntar mucho y bien,** porque la legión de enemigos que le esperan en el juego no tendrá comparación con ninguna otra entrega de la saga. Esto también tiene su razón, y es el notable giro a favor de la acción que se ha llevado a cabo. Ya no tendremos que racionar la munición de nuestras armas, puesto que hasta los zombies nos dejarán balas al morir, además de las que nos encontremos por los mapeados. Y **vamos a necesitar muuuchas balas para enfrentarnos a los aldeanos y demás criaturas infernales,** pues sus habilidades han aumentado. Para empezar, podrán correr muy deprisa, por lo que habrá que estar bien atento a cada esquina, y además nuestro tiempo de reacción se reducirá bastante. Pero no terminará ahí la cosa, porque también **darán la voz de alarma para avisar a sus congéneres** y, una vez todos bien juntos, os atacarán en grupo, se acercarán lentamente (hasta que echan a correr) mientras os rodean, o buscarán

¡¡CONOCE A LOS PROTAGONISTAS!!

EL REPARTO DE «RE 4»



Entre los protagonistas de la terrorífica aventura encontraremos caras conocidas y personajes completamente nuevos. El protagonista será Leon, un clásico conocido por todos los seguidores de la saga: agente del gobierno norteamericano, guaperas de nacimiento, y con mucha experiencia en esto de resolver entuertos en ambientes aterradores. También conoceremos a Luis, un agente de policía español que también anda por el pueblo maldito; a Ashley, la hija del presidente de los EE.UU.; y a Hunnigan, nuestro contacto con el cuartel general. Al que preferiríais no haber conocido es a El Gigante, un tipo barbudo de unos tres metros.





En «Resident Evil 4» no faltarán los enemigos enormes y aterradores. Batallas épicas.

LOS PRIMEROS PASOS

ASÍ EMPIEZA EL TERROR

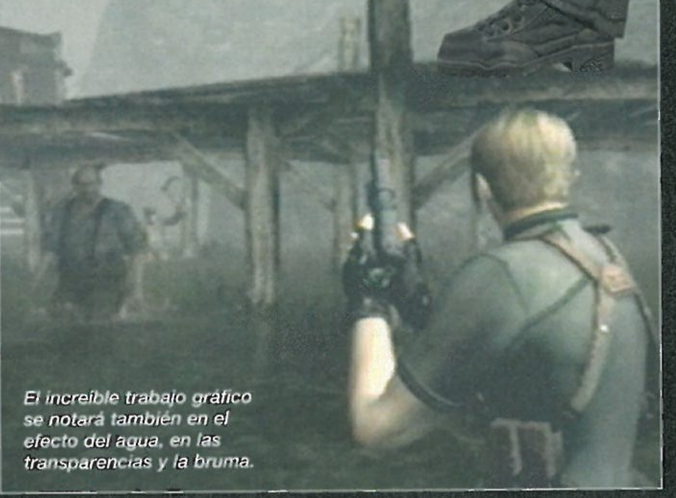
Leon tiene una misión que cumplir en un recóndito pueblo de España: rescatar a la hija del Presidente. Para ello llega a las proximidades del pueblo acompañado de un par de policías que aparcan en los alrededores. [1] Leon baja del coche y comienza a cruzar el poco trecho de bosque que queda hasta la entrada del pueblo, pero una casa solitaria llama su atención y decide entrar investigar. [2] Parece estar deshabitada por el estado en el que se encuentra, pero al entrar, su inquilino está alimentando el fuego de la chimenea. Leon intenta entrar en contacto con él, pero es imposible. El agente estaba a punto de marcharse pensando que no entendía su idioma cuando el habitante de la casa decide darle otro uso al hacha de cortar leña y claro, pasa lo que pasa... [3] Se apresura a llegar al pueblo, pero antes de adentrarse echa una ojeada con los prismáticos a la plaza, donde los aldeanos están trabajando junto a la hoguera, y donde se "calienta los pies" uno de los policías que le trajeron en el jeep [4].

1


2


3


4

El increíble trabajo gráfico se notará también en el efecto del agua, en las transparencias y la bruma.

la manera de atacarnos por la espalda sin que los veáis. La gente de Capcom ya lo había dejado claro: **estos enemigos NO son zombies.**

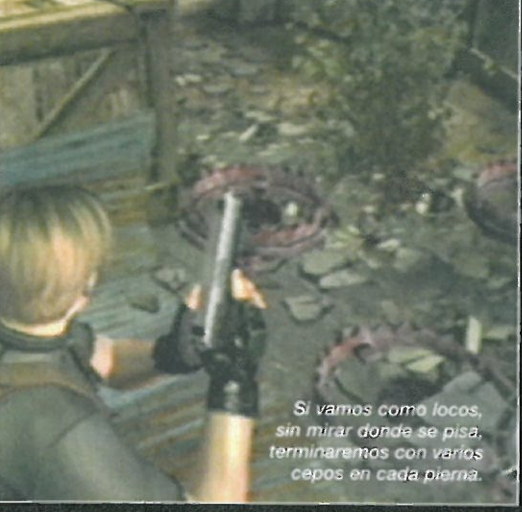
Otro detalle interesante al hablar de la acción será el **punto de impacto de nuestros disparos.** Si queremos deshacernos de un enemigo, no será lo mismo disparar a la pierna y frenar su avance que apuntar al torso y hacer que gire y cambie de dirección.

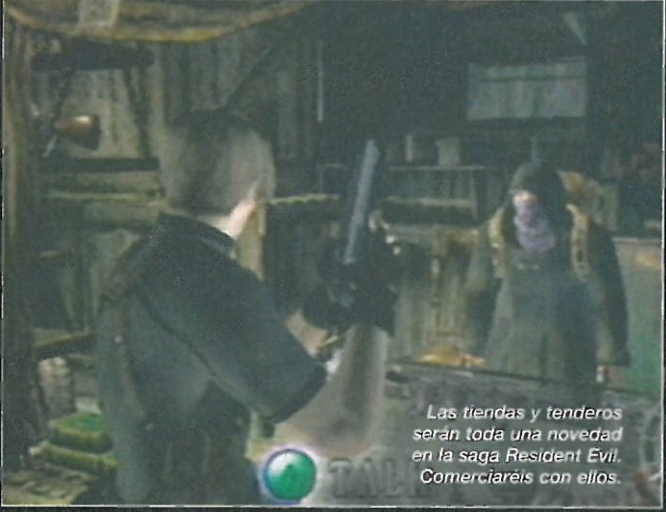
Pero por si no os veis con ánimos de combatir tanto enemigo y necesitáis huir deprisa, también encontraréis novedades. Muchos de los elementos que antes eran parte del decorado (vallas, ventanas, muebles...) ahora han dejado de serlo. **Leon podrá saltar vallas o atravesar una ventana con sólo pulsar un botón.** Pero no olvidéis que ellos también podrán hacer lo mismo que nosotros y seguir persiguiéndonos, o entrar por una ventana cuando menos lo esperemos.

De compras por el horror

El dinero es otro de los aspectos que **entrará en juego por primera vez en la saga.** Esparcidos por los escenarios o gracias a un enemigo al que hayamos eliminado, encontraremos **cofres con dinero.** Lo curioso es que serán pesetas las monedas en vigor pero dará igual, porque los misteriosos comerciantes que nos iremos encontrando en el juego las tendrán en


Leon habrá de enfrentarse a peligros tanto por tierra como navegando. Los sustos no pararán nunca en «Resident Evil 4», de eso podéis estar seguros.


Si vamos como locos, sin mirar donde se pisa, terminaremos con varios cepos en cada pierna.


Las tiendas y tenderos serán toda una novedad en la saga Resident Evil. Comerciaréis con ellos.

gran estima. **Por un módico precio podremos hacernos con nuevas armas, objetos y (una novedad más) mejorar las armas que tengamos** tanto en potencia, velocidad de recarga o en capacidad del cargador. Y si apuramos un poco y cumplimos los **objetivos secundarios** del juego que el comerciante indique, obtendremos **armas y objetos especiales** que no se podrán obtener de ninguna otra manera. La cosa está clara: cuantos más zombies eliminados, más dinero; cuanto más dinero, más y mejores armas; y cuantas más y mejores armas, más zombies eliminados. Ya lo veis, **puro arcade, pura acción.**

Pero por si os parece poco la obligación de abriros camino entre manifestaciones de zombies y demás enemigos, también **habrá que estar atento a las secuencias que se desarrollarán en algunos lugares y que nos obligarán a pulsar botones rápidamente** para evitar una muerte segura. Nada de soltar el mando cuando lleguen las escenas cinemáticas, chavalotes, o podéis ir despidiéndoos de la partida.

No habrá un momento de respiro para vosotros ni para Ashley, la hija del presidente, que nos acompañará durante el juego. Leon tendrá que protegerla de los ataques, pero también contará con una serie de comandos básicos para **ordenar a la chavala hacer diferentes cosas: desde esconderse para no sufrir daño, hasta ayudarnos a resolver los puzzles** que irán apareciendo en el juego. No será un papel de niñera, sino que la chica también pondrá su parte.

Pues bien, con el repaso que le acabamos de dar a las novedades que incorporará esperamos que quede claro que **nuestra entrega para GameCube va a sentar un antes y un después en el mundo de «Resident Evil».** En marzo, exactamente el día 18, podréis comprobar todo lo que aquí os hemos adelantado y vivir en vuestras propias carnes la tensión, el miedo y el horror de la mejor entrega de la mejor saga de terror de todos los tiempos.

ESTAS SON LAS CLAVES DEL JUEGO

POR QUÉ SENTIRÁS EL MIEDO



- Por la **NUEVA PERSPECTIVA DE LA CÁMARA** que se situará detrás del protagonista, ocultándonos lo que hay a nuestra espalda y creando más tensión.



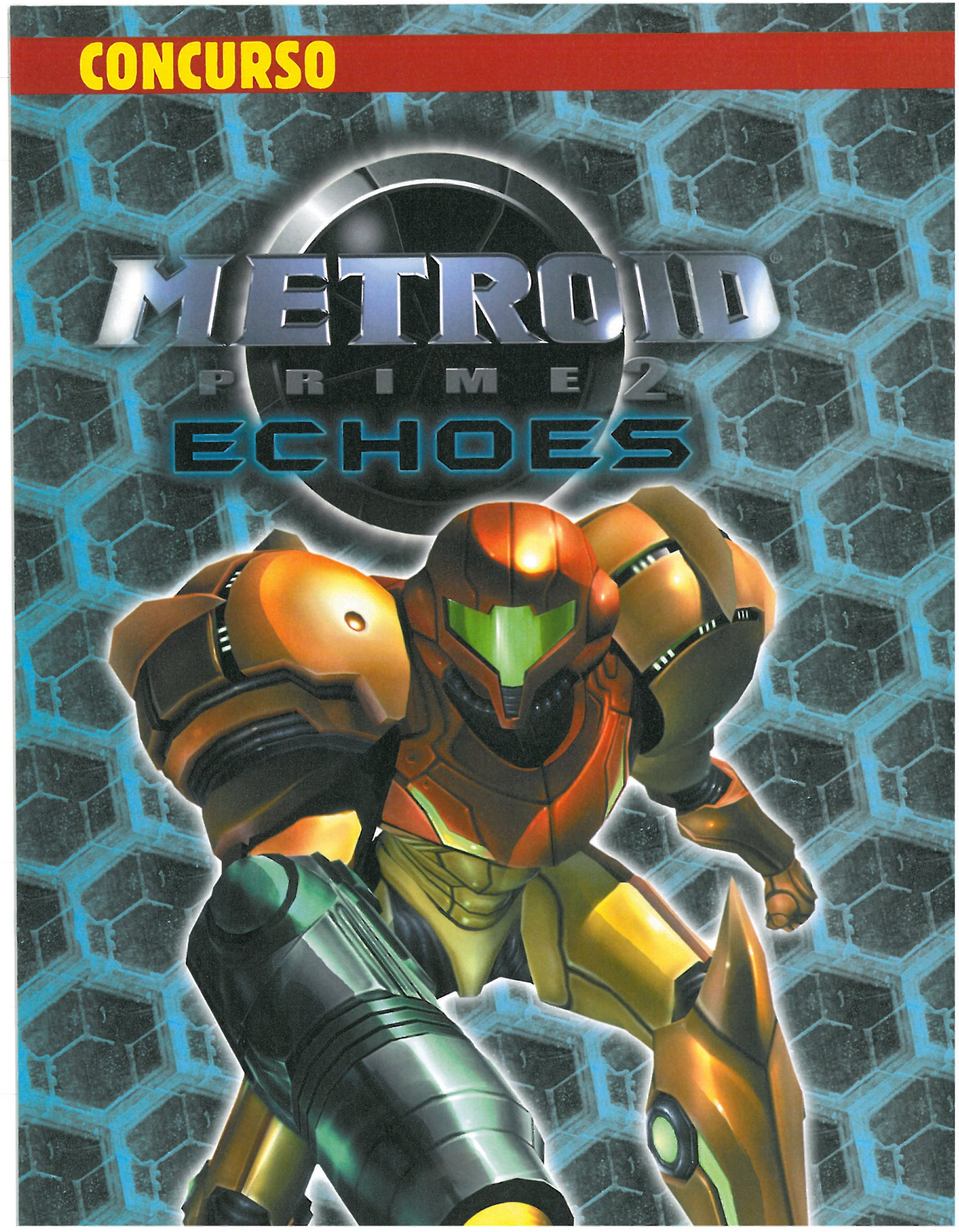
- Porque **LOS MAPEADOS DEL JUEGO SE INTERCOMUNICARÁN** y ahora podremos disparar y saltar a través de las ventanas. Todo gracias a la potencia de GC.



- Por la nueva inteligencia artificial de los enemigos que les permitirá **ATACAR EN GRUPOS ORGANIZADOS.** Y además serán legión, así que mucho cuidadito.



- Y también pasarás miedo por **EL INCREÍBLE TRABAJO GRÁFICO** que convertirá cada escenario en un ambiente opresivo y tenso, ideal para este juego.



CONCURSO
METROID
PRIME 2
ECHOES

¡LA ÚLTIMA GRAN AVENTURA!

Conquista a Samus en el juego más deslumbrante de GC

SORTEAMOS

1 Nintendo GameCube
+ Mario kart
+ Metroid Prime 2 Echoes





...Y ADEMÁS

15 Metroid Prime 2 Echoes



Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: ntmetroid2 + tus datos personales**

Ejemplo: ntmetroid2 francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de febrero de 2005.

Nintendo
GAMING 24:7

NINTENDO GAMECUBE

REVISTA OFICIAL



OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO
- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1
- Fases: 15 NIVELES
- Controles: BONGÓS + MANDO DE CONTROL NORMAL
- Extra: HAY DOS EDICIONES, CON BONGÓS Y SIN ELLOS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 4 DE FEBRERO

Saltos a golpe de bongós

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Nuestro mono favorito vuelve a GameCube con un plataformas que se juega... ¡tocando los bongós!

La última vez que vimos a Donkey en CUBE fue protagonizando «DK Konga», un original juego musical en el que tocaba llevar el ritmo con unos bongós chulísimos. Tan bien funcionó el invento, que en Nintendo pensaron: ¿porqué no dar un paso más y utilizar los bongós en otra clase de juegos? Dicho y hecho, así llega ahora «Donkey Kong: Jungle Beat», un **plataformas en el que todo puedes hacerlo dando palmadas y tocando los bongós.**

Misión: recolectar bananas

El objetivo de esta aventura es ayudar al simpático mono a **llenar su gigantesca despensa de deliciosas bananas** (así de glotón es el colega). La mayoría las vas a encontrar esparcidas aquí y allá por los escenarios, pero para conseguir otras debes vencer enemigos o realizar combos de una forma que te explicaremos un poco más adelante.

Cuantos más plátanos reúnas, más medallas recibirás al final de cada mundo. Estas medallas te permiten acceder a nuevas fases, de modo que casi siempre deberás regresar a niveles ya superados para intentar mejorar tu marca y ganar más medallas. Esto significa que una fase en principio facilita puede complicarse mucho cuando intentes obtener en ella la medalla de oro.

Una experiencia nueva

Este planteamiento podría ajustarse perfectamente a un plataformas típico, pero ese no es el caso de «Jungle Beat», porque ya sólo el hecho de que se pueda controlar ▶

AQUÍ HAY BANANAS HASTA EN LA SOPA

Nuestra misión en el juego es ayudar al bueno de Donkey a conseguir el mayor número posible de bananas en cada fase. Y no hay que perder la más mínima oportunidad, incluso en la celebración tras cada fase hay que recolectar plátanos tocando los bongós a toda máquina.





Las palmadas de Donkey tienen una onda expansiva brutal. ¡Da una palmada tú mismo y comprobarás como ningún bichejo que ande cerca resistirá su fuerza!



En las luchas con los jefes finales la cámara no para de moverse: hace rotaciones, zooms, cambios de plano... A veces parece una película, de artes marciales claro.



Este animalejo nos ayuda a capturar más banana. Gracias lorito, aquí un amigo.

ROMPEDOR La gran originalidad de «Jungle Beat» te garantiza pasar momentos divertidísimos con tu CUBE, manejando a Donkey a ritmo de palmadas y bongós.





Sí, claro, es un juego de plataformas y por eso tienes que interactuar con los objetos que vayas encontrando para avanzar: plantas que escupen pompas, flores-catapulta...



En las fases de agua el control se vuelve mucho más impreciso. ¡Ay, que me lleva!



La calidad gráfica del juego alcanza momentos memorables. ¡Qué lujo!

DONKEY FIGHTER

Para vencer a algunos enemigos finales hay que demostrar un buen dominio de los bongós... y del boxeo.

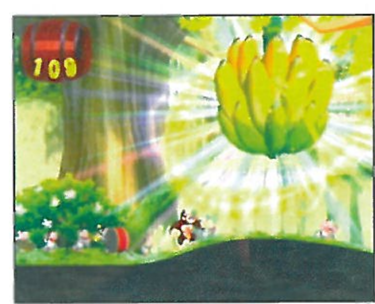

¡Hay pelea! La cámara nos muestra un escenario hostil.


¡Coge el control, hombre, que nos están dando "p´al pelo"!


Ahora sí, dando palmas se esquivan los puñetazos.


Y cuando el enemigo queda indefenso... ¡¡atacas!!



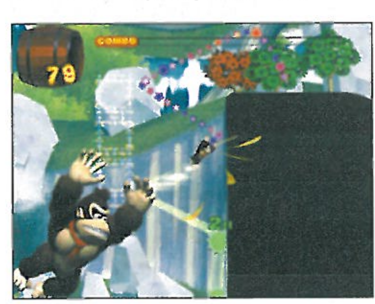


Al final de cada nivel hay una fruta gigantesca que debemos hincar el diente.

¡QUÉ FLIPE! Vistosos y coloridos escenarios, zooms de cámara que quitan el hipo, los monos mejor "vestidos" que nunca. Es de los juegos más bonitos de CUBE.



Los enemigos son originales a tope, y además son un prodigio de diseño.



Donkey Kong es un gran atleta: lucha, salta, nada, rebota en las paredes...



Cuando la cámara está muy alejada, aparece una imagen grande de Donkey en una esquina para que veas bien sus acciones y gestos. A ver cómo sale de esta...

▶ con los bongós, le da un **tono totalmente innovador al juego** (aunque debe quedar claro que también se puede jugar con el mando de control "de serie").

Pero bueno, como vas a utilizar los bongós debes saber que desde el primer momento en el que pones el juego, resulta muy divertido coger el aire al control. Si quieres que Donkey corra hacia la derecha, basta golpear el bongó derecho; si quieres que salte, los dos bongós a la vez; si quieres que dé una palmada... pues das una palmada tú, que para algo llevan un micro incorporado. Pero éstas no son las únicas acciones que puedes realizar: **Donkey también se balancea en lianas, aplasta y golpea a los enemigos,** rebota de pared en pared, sale disparado con la ayuda de unos pequeños monitos que lo lanzan... Y, si consigues encadenar muchos de estos movimientos, harás **supercombos que multiplicarán el número de plátanos recogidos.** O sea que vas a necesitar mucha práctica para tocar los bongós y dar palmadas con rapidez y precisión.

Lo bueno es que **el control resulta muy intuitivo** (cosa que no ocurre con el pad), así que en poco tiempo vas a estar dando saltos como un mono. Además, avanzar no es complicado, incluso puede que no tardes en ver el final del juego por primera vez. Pero que no te engañe, el enemigo verdadero está más lejos, tras otro buen puñado de mundos a los que no llegarás tan sobrado.

Mega-enemigos

Los momentos estelares son sin duda los **enfrentamientos con los enemigos finales.** Todos ellos son enormes y para vencerlos debemos observar bien sus movimientos y encontrar la táctica adecuada. Destacan las peleas de "boxeo" con otros monos en las que tenemos que esquivarles a base de palmadas y golpear tocando los bongós.

En estos combates, al igual que en el resto del juego, vas a disfrutar de unos **gráficos geniales y unos primeros planos alucinantes.** A estos gráficos brillantes hay que añadir una música muy variada y marchosa que invita a dar palmas y tocar los bongós sin parar.

Las únicas cosillas que echamos en falta son una mayor complejidad en el diseño de los niveles, y por otro lado un modo multijugador.

Por cierto, el juego sale en dos ediciones diferentes. Con bongós, por si no los tenías, y sin ellos, a un precio un poco más barato.

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 96
▲ Enemigos enormes, geniales primeros planos y escenarios muy nítidos y variados.
▼ Cuando la cámara se aleja mucho, pierde vistosidad.

SONIDO 91
▲ Musiquillas muy rítmicas que acompañan bien a los bongós y a las palmadas.
▼ El sonido es el típico de otros Donkeys, no impacta.

JUGABILIDAD 95
▲ Manejar a Donkey con los bongós es divertidísimo; no encontrarás nada parecido
▼ Se echan de menos niveles más complejos.

DURACIÓN 91
▲ Conseguir el oro en todas las fases y llegar a los niveles secretos, requiere esfuerzo.
▼ Aunque avanzar sin más no ofrece mucha complicación.



TOTAL 94
▲ La idea de **jugar a un plataformas tocando los bongós,** algo único.
▼ A los más hábiles se les quedará más pequeño.

VALORACIÓN



DK SE MUEVE A RITMO DE BONGÓ

Donkey no es un simio cualquiera, y lo ha vuelto a demostrar con un plataformas totalmente único, ideal para todos los que busquen algo fresco e innovador. El original control usando los bongós es su mayor baza, pero no la única, porque es además vistoso, espectacular y muy dinámico. Y aún así, se puede jugar con el mando de control normal.

EL RANKING

1. Donkey Kong Jungle Beat
2. Donkey Konga

Este juego es incomparable con cualquier otro, es único en su género. Sólo se nos ocurre compararlo con «Donkey Konga», que aunque es musical, también lo protagonizan monos y bongós. Mucho en común.

El retorno de otro rey

KING ARTHUR

Vive desde dentro la leyenda de Arturo y sus caballeros en un arcade de acción que no te deja un segundo de respiro.



Los enemigos tienen diferentes niveles de resistencia. Los que más duran son también son los que más pupa hacen.



A lomos del caballo, las posibilidades de ataque se multiplican, puedes alcanzar enemigos lejanos y pisotear a los cercanos.



El modo cooperativo hace mucho más entretenida la aventura y también bastante más fácil, ya que estamos.



Los combates son intensos. Siempre hay cientos de enemigos deseando acabar con tus aspiraciones. ¡Dale al arco, colega!

El Rey Arturo y sus caballeros saltan de la pantalla grande a nuestra CUBE aprovechando la licencia de una peli que tampoco pasará a la historia. El objetivo es **defender Britannia** del ataque de los sajones, lo que quiere decir machacar a las tropas que salgan a tu paso en batallas sin tregua.

Al estilo medieval

Batallas protagonizadas por las "estrellas" de la leyenda, ya sabes, **Arturo, Lancelot, Ginebra... hay cinco para elegir, cada uno con sus armas para el cuerpo a cuerpo** y unas cuantas flechas para los que no se dejen atrapar con la espada.

El desarrollo del juego incluye **pequeñas misiones que se resuelven de la misma forma:** peleando contra todos los que salgan al paso. Combates a pie o a caballo, en los que debes aprovechar todas las "ayudas" posibles, como las coces que propina nuestro corcel. El esfuerzo merecerá la pena porque por un lado podremos hacer crecer a nuestro personaje. Sí, como en un RPG conseguiremos ataques especiales. Y por otro abriremos vídeos de la película, para que nos acordemos de qué iba la cosa. Hasta **20 minutos** de clips del film.

Suena bien, pero pese a todo «King Arthur» **acaba haciéndose repetitivo.** Es cierto que disponemos de un buen número de **golpes especiales y ataques diferentes,** pero pronto descubrirás que la mayor parte de las veces basta con limitarse a **aporrear un botón para seguir adelante.** Le **falta chispa** en el desarrollo, y aunque tiene un **modo cooperativo** muy chulo para dos jugadores, se queda simplón. Podía haber dado más de sí, pero la verdad es que al menos entretiene.

¡ARTURO, QUÉ ROLERO!

AL PASAR CADA FASE ganamos puntos de experiencia que podemos distribuir entre una serie de diferentes habilidades. Elige bien porque nos proporcionarán nuevos movimientos, mayor puntería, fuerza o velocidad.



Al final terminaremos haciendo de Arturo un guerrero invencible.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KROME STUDIOS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **1 JUGADOR**
- Datos: **+ 5 PERSONAJES Y 20 CAPÍTULOS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Buena apariencia en general. Muchos personajes en pantalla.

SONIDO 85
La banda sonora y los efectos cumplen. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 78
Acción a tope, pero la mecánica de juego se hace algo monótona.

DURACIÓN 80
Veinte largos capítulos, con extras para desbloquear y ver.

TOTAL 80

▲ El **modo cooperativo.** Las fases de pelea a caballo.

▼ Las batallas se hacen repetitivas.

VALORACIÓN

La película no tuvo mucho éxito y al juego le falta la misma chispa. Se lo recomendamos a los fans de la acción sin respiro y a los que se pirran por Arturo.

La portátil se va de tuning

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

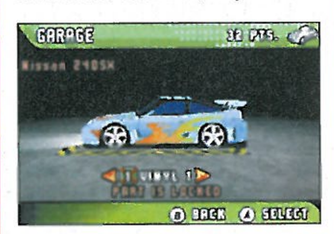
La fiebre del tuning llega a GBA con este juego de carreras en el que podrás personalizar tu coche a tope ¡¡y alucinar!!


Todas las carreras se desarrollan por la noche en largos circuitos urbanos, así que hay que tener mucho cuidado tanto con los rivales como con el tráfico de la ciudad.

PARA TUNEAR SIN PARAR

DATE UNA VUELTA POR EL GARAJE CUANDO GANES UNA CARRERA. Porque tras cada victoria recibirás puntos con los que pillar piezas para mejorar el rendimiento del coche. Además desbloquearás alerones, pegatinas vinilos y otros objetos para dejar "niquelao" el auto. Hay más de 100 accesorios diferentes.


Al principio sólo podemos cambiar el color del coche. Sí, muy mono.


Pero poco a poco podemos añadir alerones, vinilos, neón...


En las pruebas de aceleración debes ajustar al máximo el cambio de marcha.


Las fases de derrapes te retan a superar una puntuación a base de... derrapar.

Si el mes pasado disfrutamos a tope con «Underground 2» en CUBE, ahora nos toca flipar en la portátil. Sí colegas porque ésta versión para GBA tiene todos los elementos que nos alucinan de «Need for Speed»: **velocidad, buena conducción y tuning a tope.**

Ganar para avanzar

Esta es la clave, al comenzar puedes elegir entre pilotar un Golf GTI o un Nissan 240. ¡¡Buff, cómo empieza!! Ya con tu nuevo coche puedes lanzarte a competir en carreras urbanas en uno de los 3 circuitos disponibles de inicio. El **objetivo es ser el rey del tuning.** Y para conseguirlo basta con ir ganando carreras. Cada victoria supone desbloquear circuitos y piezas, y además obtienes puntos con los que comprar esas piezas e incluso hacerte con nuevos modelos. Fíjate, **hay 18 coches reales para pillar, y hasta 100 accesorios** con los que tunear el auto. Desde pegatinas o vinilos a motores completos, alerones, suspensiones, nitros... Cositas para convertir tu coche en el más fardón de la ciudad.

Todo esto puedes disfrutarlo (y probarlo) en **tres tipos de pruebas que hacen 42 eventos distintos: carreras normales,** contra otros coches o contra el crono en largos circuitos urbanos; **pruebas de aceleración,** en las que hay que cambiar de marcha en el momento justo para alcanzar la máxima velocidad; y **tests de derrape,** donde debes superar puntuaciones a base de buenos derrapajes.

Si a esto añades que la **sensación de velocidad es vibrante, que los controles son eficientes y que los gráficos son muy reales,** es para estar contentos con el juego. Sólo una pega: está en inglés.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EA GAMES**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **18 COCHES REALES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Gran sensación de velocidad, pero los circuitos se repiten.

SONIDO 79
Música poco variada y efectos de sonido no muy trabajados.

JUGABILIDAD 89
Mogollón de opciones para tunear el coche. ¡Y pilotar mola!

DURACIÓN 90
42 circuitos, 70 eventos, 4 minijuegos... ¡Una eternidad!

TOTAL 87

▲ El **tuning** es la baza principal de este juego.

 El **sonido.** Los **textos, que están en inglés.**

VALORACIÓN

Buenísima opción para disfrutar del cóctel velocidad-tuning en tu GBA. Solo el sonido y que los textos estén en inglés, podrían echarnos atrás.

¿Aceptas el nuevo desafío de Donkey?

DONKEY KONG KING OF SWING

La nueva aventura de la familia Kong está llena de diversión y originalidad. Rómpete el coco a base de solucionar puzzles.

"MINIJUGAD", MONOS MIOS

LA FAMILIA KONG SE REÚNE. Tanto si juegas tú solo como si lo haces con tus amigos, no te pierdas el modo "Jungle Jam". Incluye unos cuantos minijuegos de lo más divertido, en los que podremos elegir a cualquiera de nuestros gorilas favoritos. ¡Hala, a ver quién sube antes y se zampa todas las bananas de premio!

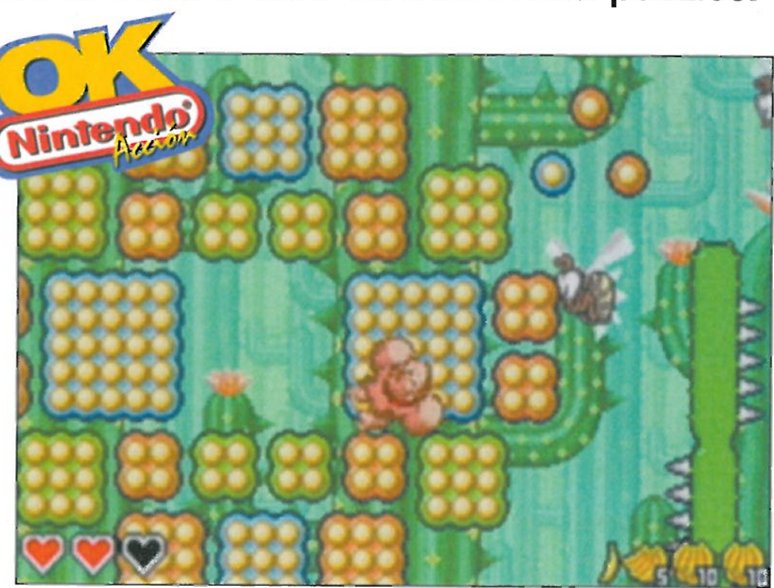


Fíjate, cuántas celebridades salen aquí juntas. A correr, Diddy...



Ánimo chavales, demostrad quién es el mono más habilidoso.

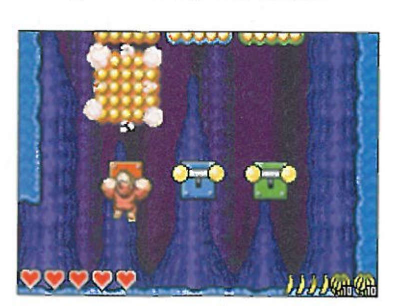
OK Nintendo Acción



Viendo esta pantalla te harás fácil a la idea del tipo de juego que te espera. Tienes que "trepar" por todo esos puntos. Y cuando se acaben, ¡a saltar al siguiente bloque!



La situación se complica con los buitres y otros enemigos que vienen a fastidiar.



Tienes que aprovechar estos lanzadores y otros artilugios para escalar los bloques.

Todos los gorilas están atareados preparando la ceremonia en la que se nombrará al Rey de la Jungla. King K. Rool se huele que no va a ser él y ni corto ni perezoso ha robado los medallones del premio.

Balanceándose entre árboles

El colega ha ocultado los tesoros en la parte más alta de cada fase, de modo que el reto de Donkey es alcanzarlos. ¿Cómo? Aprovechando unos **puntos de colores que están distribuidos por los escenarios y que nos sirven** como plataformas. **Con los botones L y R giramos al mono en la dirección deseada,** y si los pulsamos a la vez haremos un salto con ataque. Cada paso supondrá un **desafío a nuestra habilidad y perspectiva espacial.** Porque al principio es fácil, pero según avanzas tienes que lidiar con **plataformas móviles, puntos trampa que explotan al agarrarlos,** jefes finales gigantes y otros tipejos que entorpecerán las acrobacias. Y, o dominamos esas acrobacias, o no alcanzaremos las cimas más lejanas.

Cada fase tiene sus peculiaridades y en algunas la **dificultad es muy elevada.** Si ya de por sí saltar y agarrarse puede ser todo un ejercicio, imagina si además tienes que contar con la fuerza del viento... Pero bueno, no te pongas nervioso porque seguro que si le pones ganas acabas riéndote un montón.

Respecto al control, se juega a golpe de L y R. O sea, casi como si tocáramos los bongós de CUBE. Y créenos si te decimos que el invento resulta bastante majo una vez que le coges el truco.

En fin, que tenemos **un juego muy divertido,** con una mecánica original, un buen montón de fases y un modo especial molón para 4 jugadores.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: PAON CORP.
- Tipo de juego: PLATAFORMAS PUZZLE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: TRES MODOS DE JUEGO
- Precio: 39,95 €
- A la venta: 4 DE FEBRERO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Resultones y coloristas. Funcionan bien con el juego.

SONIDO 83
Temas clásicos del gorila, pero un sonido algo limitado.

JUGABILIDAD 90
Desarrollo muy original. Si te gustan los retos, ¡acepta éste!

DURACIÓN 93
Hay un buen número de fases y encima está el multijugador...

TOTAL 90

▲ Original y novedoso. Los **puzzles.**

▼ A veces la dificultad se pone por las "nubes".

VALORACIÓN

Una apuesta original, que sabe combinar elementos de los juegos de plataformas con los puzzles. Si estás cansado de jugar a lo mismo, pruébalo.

¡Destruye el anillo o hazte con él!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

Elige bando y prepárate a afrontar intensos combates estratégicos en un 'Señor de los Anillos' de lo más original.

UNOS PROTAS DE PELÍCULA

TODAS LAS ESTRELLAS DE LA TIERRA MEDIA REUNIDAS EN UN SOLO JUEGO. Al principio tienes que escoger a tu líder. Pero para cumplir algunas misiones eso no es suficiente y debes reclamar la ayuda de algunos compañeros entre los que verás las caras más conocidas de las pelis: Légolas, Gimli, Boromir... ¡Genial!



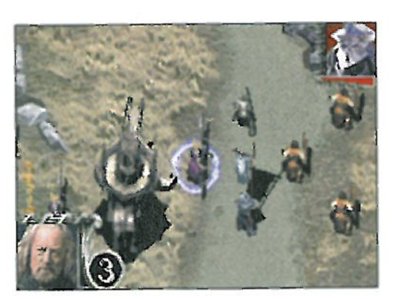
Cuando eliges a tu comandante, también estás eligiendo tu bando.



Para elegir compañeros tenemos un plantel de caras conocidas.



Llega la hora del ataque. En ese momento la pantalla pasa de la vista aérea a un enfrentamiento cara a cara. Aquí hemos pillado a Legolas contra Saruman. Qué pelea.



Para salir victorioso de una batalla debes aprender a administrar bien tus turnos.



Si optas por servir a Sauron, tus tropas las formarán orcos y trolls cavernarios.

La trilogía ha terminado, pero EA Games tiene una nueva oferta para revivir las aventuras de los chicos del Anillo desde otro punto de vista. Su propuesta tiene un **peculiar estilo entre el rol y la estrategia,** y en ella puedes elegir entre guiar a los buenos en su viaje a Mordor o convertirte en Sauron y dirigir tus ejércitos hacia el Anillo Único.

¡Ahora llega tu turno!

Bueno, nos ha "picado" esto de las nuevas aventuras en Tierra Media. ¿Podéis explicarme cómo se juega? Venga, presta atención que esto es la clave del juego. Lo primero es elegir comandante. Puedes optar entre Aragorn, Gandalf y Elrond, o sea el bando de los buenos, o entre Saruman y dos siervos de Sauron, y llevar a los malos. Según el bando que elijas tendrás diferentes misiones que cumplir (por ejemplo eliminar a un enemigo, llegar a un punto determinado del escenario...). Una vez en combate, **el campo de batalla aparece dividido en tres áreas,** y cuando llegue tu turno deberás realizar movimientos o ataques en cada una. El número de movimientos que podremos hacer dependerá del azar y también de las dotes de mando del comandante que hayas elegido, de modo que trata de pillar un buen líder.

Los elementos roleros del juego, como acumular experiencia, aprender nuevas magias o conseguir ítems, también son fundamentales para avanzar. Y no sólo eso, ya que a veces es necesaria la ayuda de algún otro personaje conocido de la saga.

En la parte técnica destaca la **genial banda sonora sacada de la peli** y la recreación de paisajes y personajes, que está bastante lograda. Redondea el juego un **modo multiplayer** que permite echar partidas a dobles con una sola GBA. Y esto es todo. La magia de las aventuras con el Anillo se mezcla con una mecánica de juego que promete no dejar a nadie indiferente.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: AMAZE
- Tipo de juego: ESTRATEGIA/ROL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Password: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 2 BANDOS, 6 LÍDERES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Una Tierra Media muy vistosa con personajes bien recreados.

SONIDO 92
La banda sonora de la película ambienta de forma soberbia.

JUGABILIDAD 87
Si te atraen los combates tácticos, te enganchará pronto.

DURACIÓN 89
Dos bandos, muchos extras por conseguir y magias por aprender.

TOTAL 88

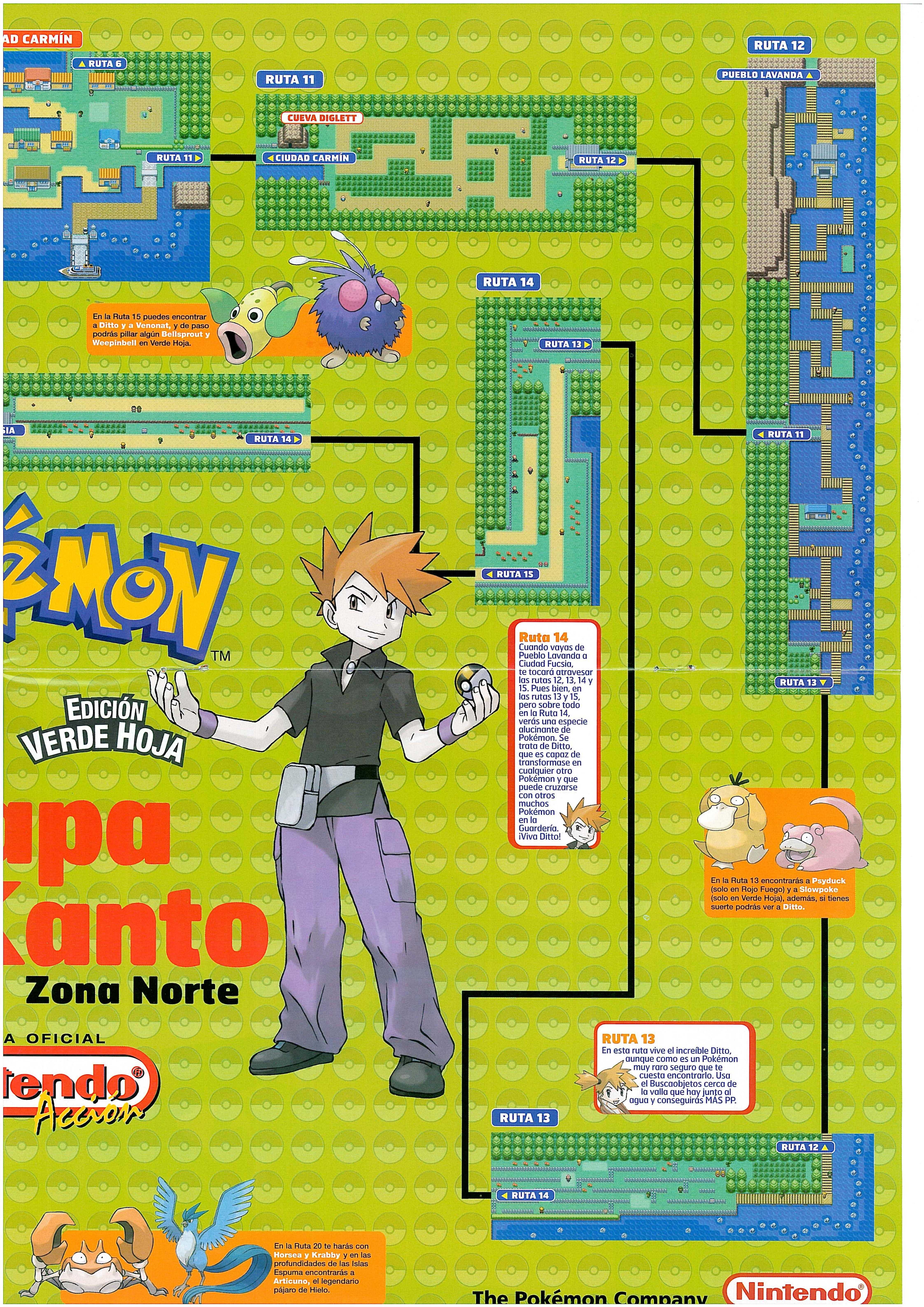


▲ Un **multijugador con una sola GBA.** Los personajes.

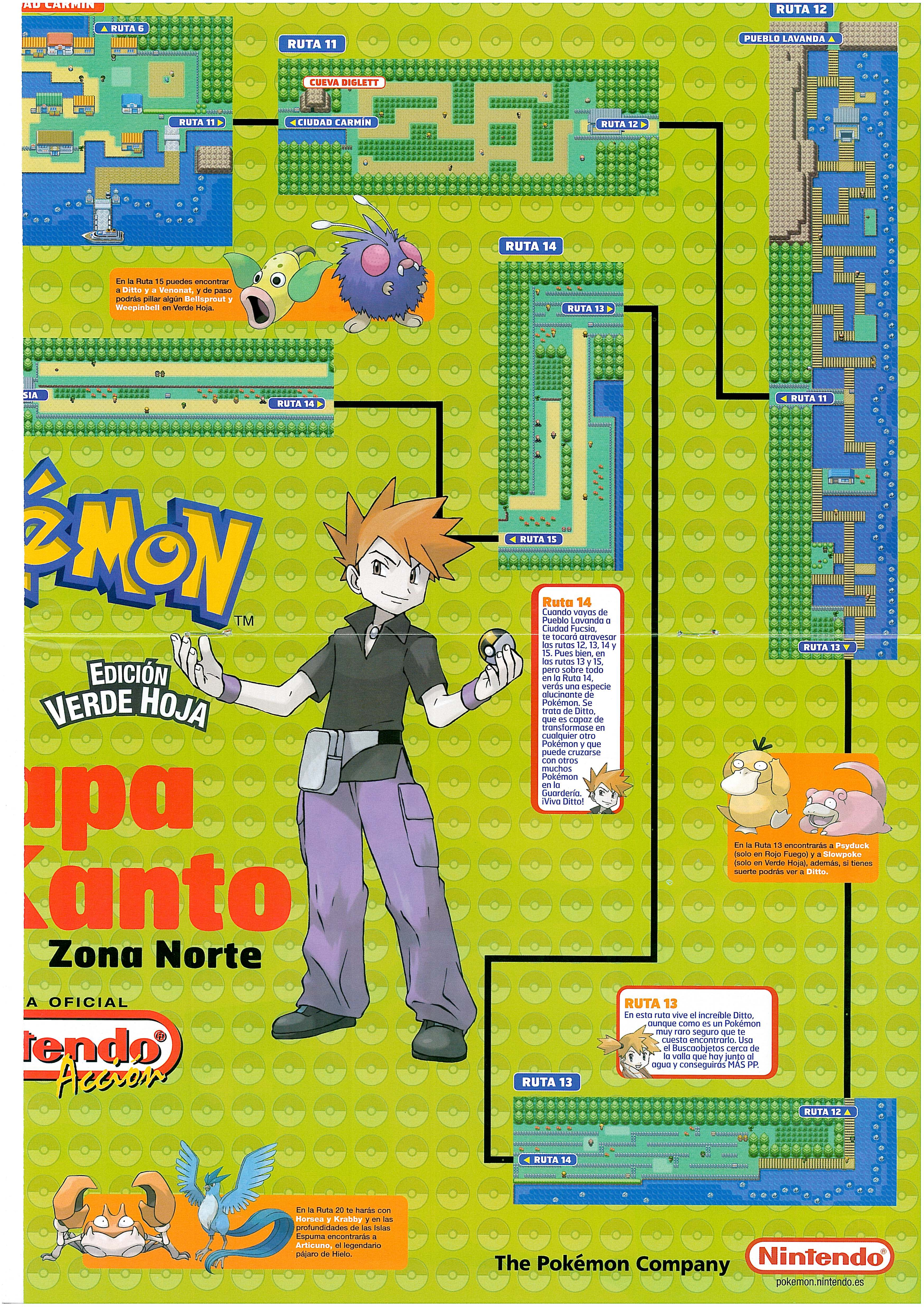
▼ Los **combates** pueden hacerse eternos.

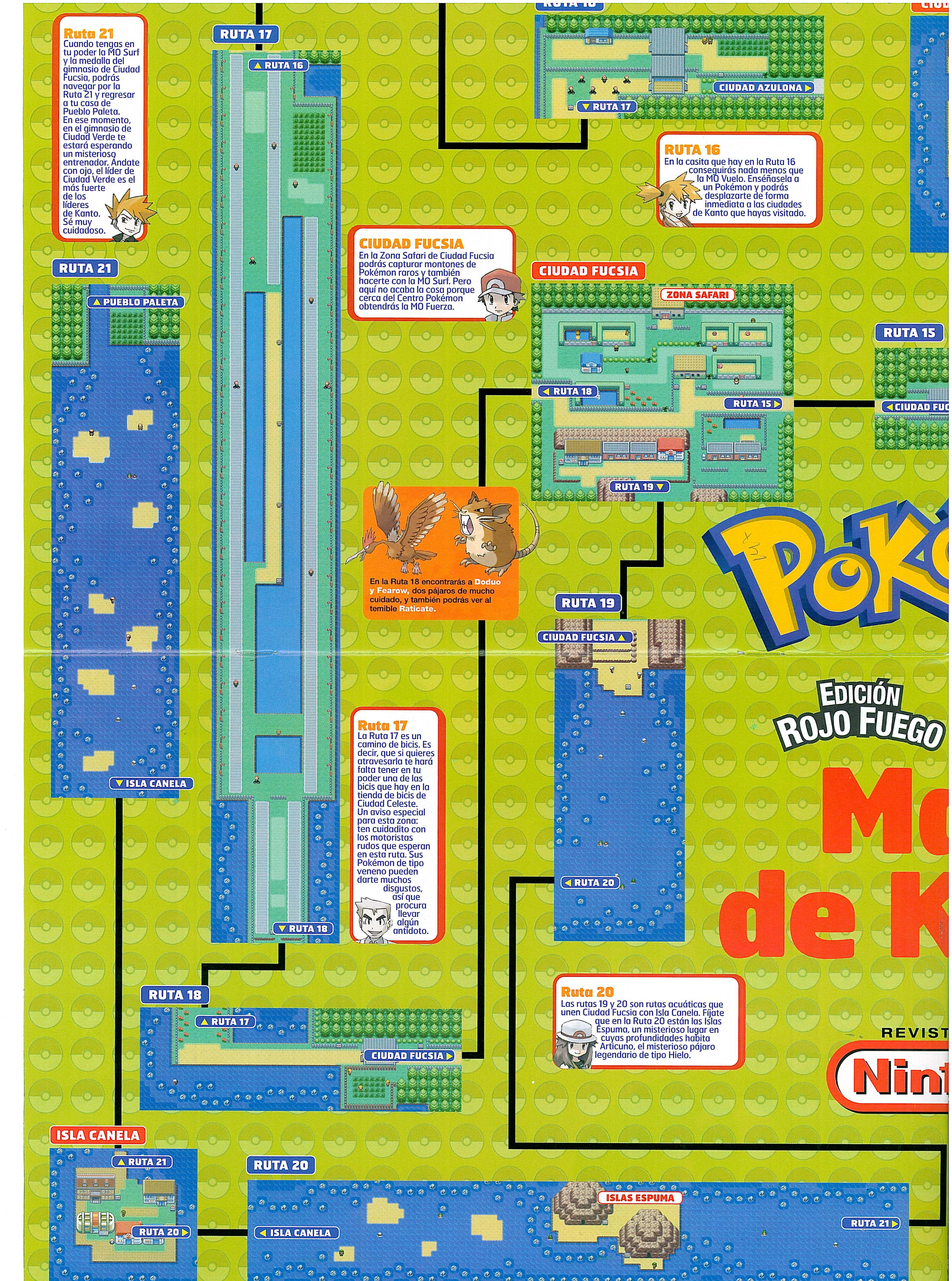
VALORACIÓN

Nos ha salido una aventura algo peculiar. Seguro que atrae a los aficionados a la estrategia pero también puede dejar dejar fríos a los que buscan más acción.

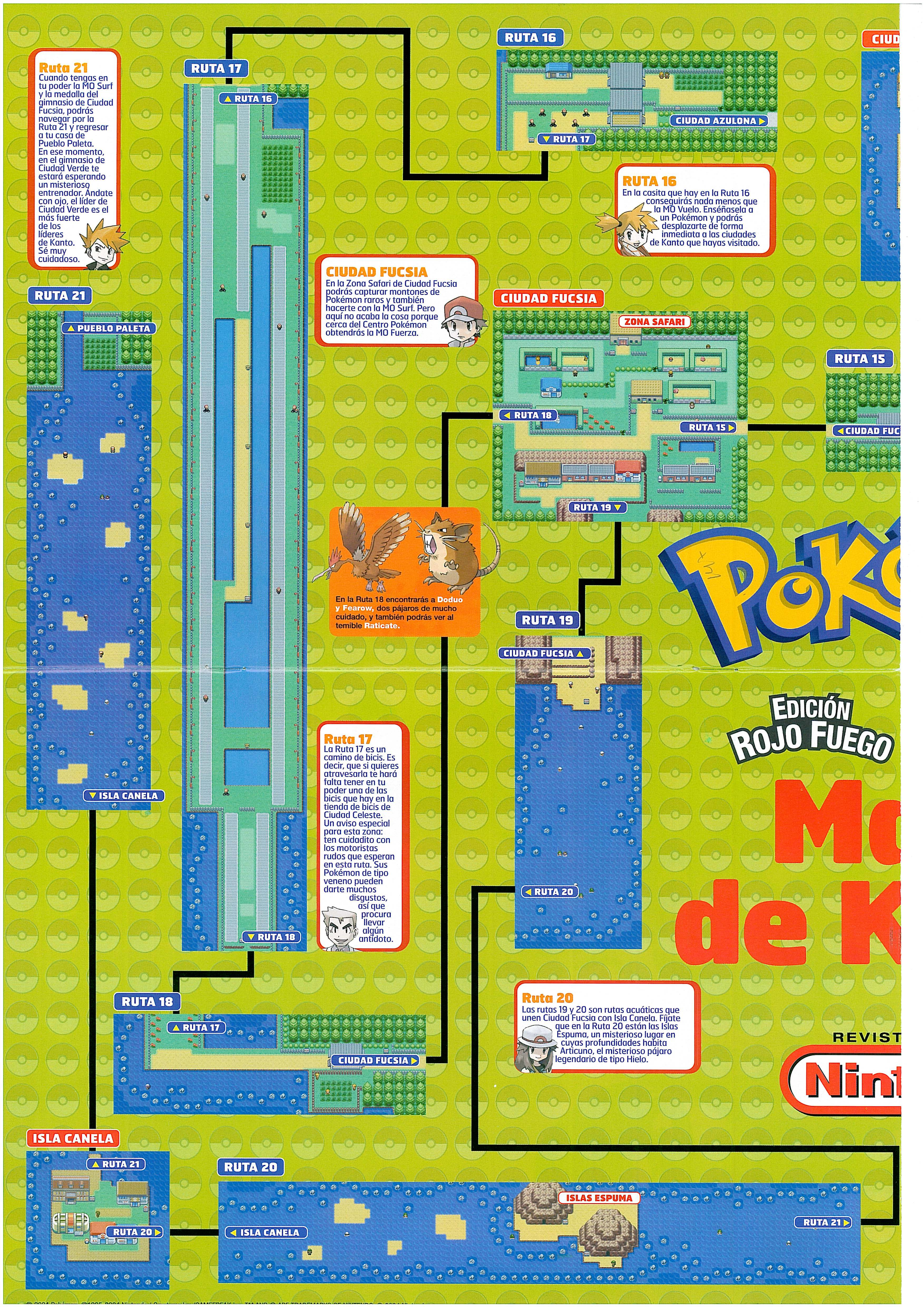


...AD CARMÍN
RUTA 6
RUTA 11
RUTA 11
CUEVA DIGLETT
CIUDAD CARMÍN
RUTA 12
RUTA 12
PUEBLO LAVANDA
En la Ruta 15 puedes encontrar a Ditto y a Venonat, y de paso podrás pillar algún Bellsprout y Weepinbell en Verde Hoja.
RUTA 14
RUTA 13
...SIA
RUTA 14
RUTA 11
RUTA 15
...ÉMON™
EDICIÓN VERDE HOJA
...apa
...Kanto
Zona Norte
...A OFICIAL
...tendo Acción
Ruta 14
Cuando vayas de Pueblo Lavanda a Ciudad Fucsia, te tocará atravesar las rutas 12, 13, 14 y 15. Pues bien, en las rutas 13 y 15, pero sobre todo en la Ruta 14, verás una especie alucinante de Pokémon. Se trata de Ditto, que es capaz de transformarse en cualquier otro Pokémon y que puede cruzarse con otros muchos Pokémon en la Guardería. ¡Viva Ditto!
RUTA 13
En la Ruta 13 encontrarás a Psyduck (solo en Rojo Fuego) y a Slowpoke (solo en Verde Hoja), además, si tienes suerte podrás ver a Ditto.
RUTA 13
En esta ruta vive el increíble Ditto, aunque como es un Pokémon muy raro seguro que te cuesta encontrarlo. Usa el Buscaobjetos cerca de la valla que hay junto al agua y conseguirás MÁS PP.
RUTA 13
RUTA 12
RUTA 14
En la Ruta 20 te harás con Horsea y Krabby y en las profundidades de las Islas Espuma encontrarás a Articuno, el legendario pájaro de Hielo.
The Pokémon Company
Nintendo®


RUTA 6
RUTA 11
RUTA 11
CUEVA DIGLETT
CIUDAD CARMÍN
RUTA 12
RUTA 12
PUEBLO LAVANDA
En la Ruta 15 puedes encontrar a Ditto y a Venonat, y de paso podrás pillar algún Bellsprout y Weepinbell en Verde Hoja.
RUTA 14
RUTA 13
RUTA 14
RUTA 15
RUTA 11
RUTA 13
ÉMON™
EDICIÓN VERDE HOJA
Ruta 14
Cuando vayas de Pueblo Lavanda a Ciudad Fucsia, te tocará atravesar las rutas 12, 13, 14 y 15. Pues bien, en las rutas 13 y 15, pero sobre todo en la Ruta 14, verás una especie alucinante de Pokémon. Se trata de Ditto, que es capaz de transformase en cualquier otro Pokémon y que puede cruzarse con otros muchos Pokémon en la Guardería. ¡Viva Ditto!
En la Ruta 13 encontrarás a Psyduck (solo en Rojo Fuego) y a Slowpoke (solo en Verde Hoja), además, si tienes suerte podrás ver a Ditto.
Kanto
Zona Norte
A OFICIAL
Nintendo Acción
RUTA 13
En esta ruta vive el increíble Ditto, aunque como es un Pokémon muy raro seguro que te cuesta encontrarlo. Usa el Buscaobjetos cerca de la valla que hay junto al agua y conseguirás MÁS PP.
RUTA 13
RUTA 12
RUTA 14
En la Ruta 20 te harás con Horsea y Krabby y en las profundidades de las Islas Espuma encontrarás a Articuno, el legendario pájaro de Hielo.
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es



Pokémon
EDICIÓN ROJO FUEGO
Ma
de K
REVIST
Nint
Ruta 21
Cuando tengas en tu poder la MO Surf y la medalla del gimnasio de Ciudad Fucsia, podrás navegar por la Ruta 21 y regresar a tu casa de Pueblo Paleta. En ese momento, en el gimnasio de Ciudad Verde te estará esperando un misterioso entrenador. Andate con ojo, el líder de Ciudad Verde es el más fuerte de los líderes de Kanto. Sé muy cuidadoso.
RUTA 16
En la casita que hay en la Ruta 16 conseguirás nada menos que la MO Vuelo. Enséñasela a un Pokémon y podrás desplazarte de forma inmediata a las ciudades de Kanto que hayas visitado.
CIUDAD FUCSIA
En la Zona Safari de Ciudad Fucsia podrás capturar montones de Pokémon raros y también hacerte con la MO Surf. Pero aquí no acaba la cosa porque cerca del Centro Pokémon obtendrás la MO Fuerza.
En la Ruta 18 encontrarás a Doduo y Fearow, dos pájaros de mucho cuidado, y también podrás ver al temible Raticate.
Ruta 17
La Ruta 17 es un camino de bicis. Es decir, que si quieres atravesarla te hará falta tener en tu poder una de las bicis que hay en la tienda de bicis de Ciudad Celeste. Un aviso especial para esta zona: ten cuidadito con los motoristas rudos que esperan en esta ruta. Sus Pokémon de tipo veneno pueden darte muchos disgustos, así que procura llevar algún antídoto.
Ruta 20
Las rutas 19 y 20 son rutas acuáticas que unen Ciudad Fucsia con Isla Canela. Fíjate que en la Ruta 20 están las Islas Espuma, un misterioso lugar en cuyas profundidades habita Articuno, el misterioso pájaro legendario de tipo Hielo.
RUTA 17
RUTA 16
CIUDAD AZULONA
RUTA 21
PUEBLO PALETA
ISLA CANELA
CIUDAD FUCSIA
ZONA SAFARI
RUTA 18
RUTA 15
CIUDAD FUCSIA
RUTA 19
RUTA 20
RUTA 18
CIUDAD FUCSIA
ISLA CANELA
RUTA 21
RUTA 20
RUTA 20
ISLA CANELA
ISLAS ESPUMA
RUTA 21


Ruta 21
Cuando tengas en tu poder la MO Surf y la medalla del gimnasio de Ciudad Fucsia, podrás navegar por la Ruta 21 y regresar a tu casa de Pueblo Paleta. En ese momento, en el gimnasio de Ciudad Verde te estará esperando un misterioso entrenador. Andate con ojo, el líder de Ciudad Verde es el más fuerte de los líderes de Kanto. Sé muy cuidadoso.
RUTA 17
RUTA 16
RUTA 21
PUEBLO PALETA
ISLA CANELA
RUTA 16
CIUDAD AZULONA
RUTA 17
RUTA 16
En la casita que hay en la Ruta 16 conseguirás nada menos que la MO Vuelo. Enséñasela a un Pokémon y podrás desplazarte de forma inmediata a las ciudades de Kanto que hayas visitado.
CIUDAD FUCSIA
En la Zona Safari de Ciudad Fucsia podrás capturar montones de Pokémon raros y también hacerte con la MO Surf. Pero aquí no acaba la cosa porque cerca del Centro Pokémon obtendrás la MO Fuerza.
CIUDAD FUCSIA
ZONA SAFARI
RUTA 18
RUTA 15
RUTA 19
RUTA 15
CIUDAD FUC
En la Ruta 18 encontrarás a Doduo y Fearow, dos pájaros de mucho cuidado, y también podrás ver al temible Raticate.
RUTA 19
CIUDAD FUCSIA
Pokémon
EDICIÓN ROJO FUEGO
Ruta 17
La Ruta 17 es un camino de bicis. Es decir, que si quieres atravesarla te hará falta tener en tu poder una de las bicis que hay en la tienda de bicis de Ciudad Celeste. Un aviso especial para esta zona: ten cuidadito con los motoristas rudos que esperan en esta ruta. Sus Pokémon de tipo veneno pueden darte muchos disgustos, así que procura llevar algún antídoto.
RUTA 18
RUTA 20
RUTA 18
RUTA 17
CIUDAD FUCSIA
Ruta 20
Las rutas 19 y 20 son rutas acuáticas que unen Ciudad Fucsia con Isla Canela. Fíjate que en la Ruta 20 están las Islas Espuma, un misterioso lugar en cuyas profundidades habita Articuno, el misterioso pájaro legendario de tipo Hielo.
REVIST
ISLA CANELA
RUTA 21
RUTA 20
RUTA 20
ISLA CANELA
ISLAS ESPUMA
RUTA 21

DISNEY PRESENTA UNA PELÍCULA DE PIXAR

LOS INCREÍBLES





GAME BOY ADVANCE SP










¿QUIERES SALVAR EL MUNDO?


¿QUIERES SALVAR
EL MUNDO?

Más dichas que desdichas en tu GBA

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET

Ayuda a los "desdichados" hermanitos a acabar con los planes de su tío en esta plataformera aventura de película.

IMITANDO A McGYVER

VAYA, ESTA NIÑA TIENE MÁS RECURSOS QUE JAMES BOND. La habilidad de Violet para inventar extraños aparatos con objetos normalitos es asombrosa. La mayoría de las veces son sus inventos los que solucionan los problemas que plantea Olaf.



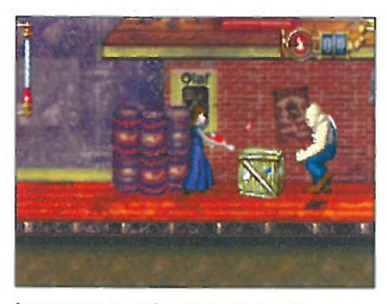
Olaf está empeñado en poner a sus sobrinos en dificultades.



Para obtener nuevos inventos, debes encajar algunos objetos.



Cada hermanito tiene una habilidad especial. Tú deberás combinarlas para salir a salvo de las "misiones" de Olaf. Por ejemplo, construyendo un arma lanza agua.



Los corazones de manzana son la munición perfecta para el arma de Violet.



A veces hay que superar partes muy plataformeras. ¡Cuidado con no caerte!

Habéis visto la peli? Pues ya sabréis que **Violet, Klaus y Sunny Baudelaire se han quedado huérfanos** y se han ido a vivir con su tío Olaf, un actor de segunda que sólo piensa en robarles la herencia de sus sobrinos. Pues este argumento es también el inicio de una **aventura de plataformas para la portátil,** en la que los tres chavales deben escapar de las trampas de su malvado tío.

Hermanos solidarios

Para salirse con la suya, Olaf no para de mandar **complicadas misiones a los hermanos Baudelaire:** desde limpiar la gigantesca chimenea hasta arreglar los ventanales rotos. Pero los niños no están indefensos, pues siempre se les ocurre alguna idea ingeniosa para salir del apuro. Generalmente la solución consiste en **reunir varios objetos,** para lo cual cada uno de ellos nos ofrecerá sus habilidades, que tú debes aprender a combinar. Klaus maneja la bomba de agua y el garfio como nadie. Violet tiene un gran talento para inventar todo tipo de artilugios, y además es la única que puede subir escaleras, ya que Klaus tiene vértigo. Por último, la pequeña Sunny puede arrastrarse por los huecos más pequeños y eliminar cualquier obstáculo con sus afilados dientes.

Además los tres son expertos en salto, algo imprescindible para avanzar de plataforma en plataforma y esquivar las trampas que te vas encontrando. Pero tranquilo: **también hay acción. Gracias a los inventos de Violet** puedes eliminar a los bichos y secuaces de Olaf y recoger los trozos de fotografía que estos van tirando por ahí. Las fotos te permiten desbloquear los extras, cosas como bocetos del juego, imágenes de la peli y mejoras para los inventos de la mayor de los Baudelaire.

Así que, si te apetece disfrutar de una **entretenida aventura llena de situaciones originales** y sentido del humor, no te equivocarás con esta.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **AMAZE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **3 PERSONAJES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
La mansión de Olaf está llena de detalles gráficos muy chulos.

SONIDO 85
Música con tono misterioso o cómico según el momento.

JUGABILIDAD 88
Resolvemos situaciones de lo más ingenioso y divertido.

DURACIÓN 87
Conseguir todos los extras te llevará bastante tiempo.

TOTAL 87


La **originalidad.** Una buena versión de la película.


El **apartado técnico** es bastante discreto.

VALORACIÓN

Gracias a «Una serie de...» puedes disfrutar en tu GBA con las extrañas aventuras de estos niños en un sencillo juego, ideal para aventureros novatos.

Carreras de coches al rojo vivo

HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE

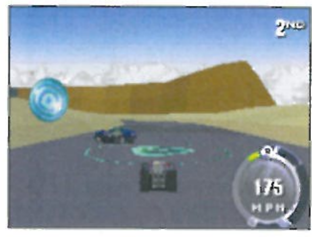
Da vueltas de campana, salta precipicios y haz loopings a toda pastilla pilotando los coches más molones del mundo.

ARSENAL VARIADO

SI NO PUEDES VENCERLES... DÉJALOS FUERA DE COMBATE: Si los otros coches se ponen muy pesados y no te dejan adelantar o te intentan sacar de las curvas, siempre puedes echar mano de alguna "ayudita extra" en forma de ítem para abrirte paso entre ellos.



El super-imán dejará a los coches desorientados durante un tiempo.



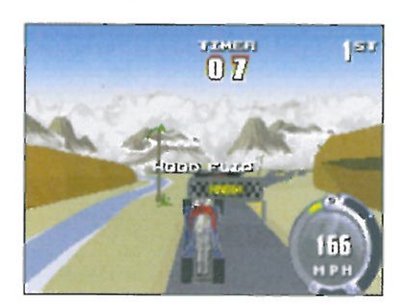
Con este repulsor te asegurarás de que no te sigan de cerca.



En algunos circuitos encontrarás loopings y saltos gigantes. No te preocupes, que no se te ha roto la consola, es que las carreras de «Hot Wheels» son así de moviditas.



Los circuitos están llenos de peraltes para facilitar los adelantamientos.



La vuelta de campana y los rizos son las piruetas que más puntuación te darán.

Los chicos de THQ se han inspirado en los archiconocidos coches Hot Wheels para elaborar **un juego de carreras... diferente.** Con diferente nos referimos, primero, a que tienes un **entorno 3D** que ofrece una profundidad más que suficiente, además de espectáculo; y, segundo, a que no solo tienes que llegar el primero a la meta y ya está, sino que además tendrás que hacer...

¡Alucinantes piruetas!

Tirabuzones, "toneles", vueltas de campana y helicópteros son solo algunas de las acrobacias que podrás realizar con tu cochecito a lo largo del circuito. **Esto trucos son la clave para ganar cada carrera.** En algunos circuitos serán esenciales para obtener el mínimo de puntos requerido para superar la prueba; en otros, donde no haga falta puntuar sino llegar el primero, **las acrobacias te rellenarán la barra de turbo** y así podrás dejar tirados a los rivales que tengas a la vista. Pero, para rizar un poco más el... tema (demasiado rizo, ¿no?), a medida que vayas ganado campeonatos no sólo tendrás que clavar las piruetas, **también tendrás que utilizar armas.** Sí, unas armas muy peculiares con las que dejar fuera de juego por un tiempo a los coches enemigos: **imanes que desorientan a los rivales, descargas eléctricas que los detienen....** Es verdad que no resulta fácil acostumbrarse a correr dando saltos y haciendo acrobacias pero, una vez lo consigues, la **diversión** es segura. Eso sí, no hay tantas piruetas como sería deseable, y el modo multijugador tampoco da tanto juego como cabe esperar. Pero, a pesar de ello, resulta original y, si te gustan las carreras en general, te termina enganchando sin remedio

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **RAZORBACK**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **36 CIRCUITOS Y 28 COCHES HOT WHEELS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
3D muy logradas, aunque le falla la sensación de velocidad.

SONIDO 80
Música repetitiva. Y los efectos de sonido un poco apagados.

JUGABILIDAD 84
Circuitos muy variados, pero con contrincantes algo tontuelos.

DURACIÓN 88
Notable número de coches y circuitos. Multi un poco flojo.

TOTAL 85


Las **originales piruetas**. Los coches "Hot wheels".


Que te canses de hacer piruetas. **Poca velocidad.**

VALORACIÓN

Divertidas carreras con brincos y demás acrobacias, y con unas 3D muy sólidas. Solo fallan el modo multijugador y la poca variedad de acrobacias. Molón, pero...

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía paso a paso de Star Wars Rebel Strike.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa Final Fantasy Tactics Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de Mario Kart DD!!.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa FF Crystal Chronicles.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa Metal Gear Solid: TTS.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.



N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Estrategias para Rojo y Verde, Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Los 150 Pokémon de Rojo y Verde.



N.A.: Guía completa Harry Potter 3 de Game Boy.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Fichas de los 212 Pokémon Rojo y Verde.



N.A.: Las claves y secretos de Archi 7 en Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (1ª entrega) + calendario Pkmn 2005

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



▸EA GAMES ▸Acción 3 D
▸59,95 € ▸1-4 J

Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



▸NINTENDO ▸Comunicación
▸59,95 € ▸1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



▸ACTIVISION ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J

Auténtico juegazo basado en la 2ª Guerra Mundial. Es superrealista y desborda acción y ambientación.

Puntuación 93

DONKEY KONGA



▸NINTENDO ▸Musical
▸59,95 € ▸1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DRAGON BALL Z BUDOKAI



▸ATARI ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



▸EA GAMES ▸Acción
▸59,95 € ▸1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

ENTER THE MATRIX



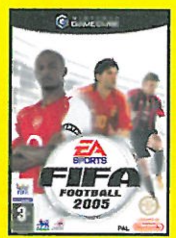
▸ATARI ▸Acción
▸29,99 € ▸1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

Puntuación 89

FIFA 2005

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸59,59 € ▸1-4 J



La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y goooooool!

Puntuación 95

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

▸SQUARE-ENIX ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

FUTURE TACTICS

▸JOWOOD ▸Acción-estrategia
▸64,95 € ▸1-2 J

Si quieres sobrevivir en un mundo invadido por mosntruos tendrás que ser un buen tirador... por turnos.

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸29,95 € ▸1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

▸Nintendo ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Bienvenidos al concepto de juego "made in Nintendo". A ver dónde vais a encontrar un juego de plataformas tan chulo como éste, que se controla con los bongós de Donkey Konga. Además está hecho de lujo, toma juegazo.

Puntuación 94

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LA TERCERA EDAD



▸EA GAMES ▸Aventura-RPG
▸59,95 € ▸1 J

Vaje a la Tierra Media con nuevos héroes y un planteamiento bastante original que mezcla aventura y Rol.

Puntuación 92

LOS INCREÍBLES

▸THQ ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Una aventura de tortas y plataformas que recrea a la perfección todo el espíritu de la familia más increíble.

Puntuación 89

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸64,95 € ▸1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸59,95 € ▸1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J



Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!

Puntuación 94

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



▸NINTENDO ▸Golf
▸59,95 € ▸1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

▸KONAMI ▸Espionaje
▸29,95 € ▸1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, acaba de bajar de precio...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸29,95 € ▸1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

▸NINTENDO ▸Aventura 3D
▸59,95 € ▸1 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸59,95 € ▸1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED U2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96



PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸29,95 € ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90



PIKMIN 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸59,95 € ▸1-2 J

Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92



POKéMON CHANNEL

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 85



POKéMON COLOSSEUM

▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2



▸UBISOFT ▸Acción-plataformas 3D
▸56,95 € ▸1 J

Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

SECOND SIGHT



▸CODEMASTERS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SONIC HEROES



▸SEGA ▸Arcade
▸29,95 € ▸1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos". Pierde algo de aventura pero... ¡gana en precio!

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

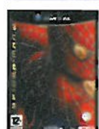
▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SPYRO: A HERO'S TAIL

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

El dragoncillo morado vuelve a las "voladas". Una aventura de hermosos gráficos y voces en castellano.

Puntuación 89

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



▸ACTIVISION ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

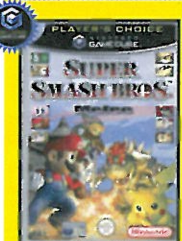


Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

▸NINTENDO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J

Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación 95

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA



▸EA GAMES ▸Aventura-plataformas
▸29,95 € ▸1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...



▸ACTIVISION ▸Aventura 3D
▸44,95 € ▸1 J

Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación 90

ZELDA FOUR SWORDS

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J



¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación 96

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. 007 TODO O NADA
4. MEDAL OF HONOR
5. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO KART
3. NBA LIVE 2005
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. ZELDA: FOUR SWORDS
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA
5. POKéMON COLOSSEUM

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 5
3. LOS URBZ
4. PIKMIN 2
5. DONKEY KONGA

GUÍA DE COMPRAS

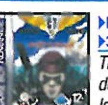
GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

CASTLEVANIA

▸KONAMI ▸Acción
▸19,99 € ▸1 J
Un auténtico clásico que merece la pena probar. Buen precio y encanto, aunque el tiempo no perdona.
Puntuación 83

CT SPECIAL FORCES 3

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

DUEL MASTERS

▸ATARI ▸RPG-cartas
▸49,95 € ▸1-2 J
Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.
Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

FIFA 2005

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.
Puntuación 95

FINAL FANTASY I & II

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J
Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.
Puntuación 93

FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM


▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES
DONKEY KONG KING OF SWING
▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J
El penúltimo desafío de Donkey es que te comas el coco a base de bien. Su propuesta reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles dificilillos, que van a excitar tus neuronas. Además te va a divertir de lo lindo.
Puntuación 90

F-ZERO GP LEGEND
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J
Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.
Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸36,95 € ▸1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GRAND THEFT AUTO
▸TAKE2 ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
¡Vas a ser el más malo de la ciudad! El juego que todos esperaban, bien adaptado a la portátil de Nintendo.
Puntuación 88

HAMTARO RAINBOW RESCUE
▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 2
▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3
▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD
NUEVO

▸EA GAMES ▸Estrategia-Rol
▸49,95 € ▸1-2 J
Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J

Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

LOS INCREÍBLES

▸THQ ▸Beat'em up
▸39,95 € ▸1 J
La familia Increíble usa la técnica del mandoble sin tregua para salvar al mundo de los malos.
Puntuación 86

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

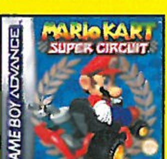
▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LOS URBZ

▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .
Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1 -4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO VS DONKEY

▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J

Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI



▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MEDAL OF HONOR



▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG ADVANCE



▸SNK PLAYMORE ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION



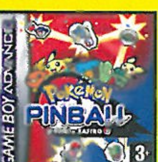
▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



NUEVO

▸EA GAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA



▸UBISOFT ▸Plataformas-acción
▸44,95 € ▸1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF



▸THQ ▸Aventura-plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▸SEGA ▸Pinball
▸49,95 € ▸1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS TRILOGY



▸UBISOFT ▸Acción
▸41,95 € ▸1-2 J

La trilogía de los 80 revive en GBA. En un solo cartucho, las situaciones más emocionantes de las películas.

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

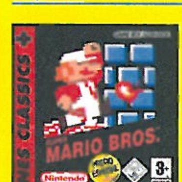


Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

UNA SERIE DE ...

NUEVO



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Aprovechando el tirón de la peli, una aventura sencilla para todos los públicos, ideal si empiezas ahora.

Puntuación 87

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. DONKEY KONG KING OF SWING
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. FINAL FANTASY TACTICS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. METAL SLUG ADVANCE
5. EL RETORNO DEL REY

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. LOS URBZ
4. SUPER MARIO BALL
5. ADVANCE WARS 2



Aprende de estos héroes las lecciones más increíbles.

LOS INCREÍBLES

GUÍA COMPLETA

- Supera fácilmente los puntos más complicados del juego.
- Te decimos dónde se esconden los bonus secretos.
- Consejos y estrategias para vencer a todos los villanos.

¡SÉ EL MÁS INCREÍBLE DE TODOS!

Prepárate para salvar el mundo manejando a una familia de héroes, a cual más peculiar. Un padre todo fortaleza, una madre la mar de elástica, un hijo con súper velocidad y una chiquilla capaz de crear campos de fuerza y de volverse invisible. ¡Vamos a dejar claro quién es el más increíble aquí!

Nivel 1
ATRACO AL BANCO

Personaje: Mr. Increíble

Nada mas empezar ve a la izquierda y consigue el bonus. Haz caso a las indicaciones de aprendizaje. Cuando entres, coge el bonus que se encuentra **a la derecha del muro** donde está encallada la puerta de la caja fuerte. Continúa por el camino indicado hasta que te cueles por la ventana. Rompe los dispositivos de los láseres **cogiendo enemigos u objetos y lanzándolos** contra ellos. Sigue las indicaciones. Cuando entres a una sala donde hay ordenadores y enemigos, sal por la única ventana por la que puedes y consigue el bonus. Cuando llegues a una azotea donde los malos están volando, coge las bombas que te tiran y utilízalas contra ellos.

Increnergía: *Destroza todo lo que puedas y encontrarás increnergía y vida. La increnergía sirve para aumentar el poder de tu ataque especial. Un poder que también aumenta al cargarte a los enemigos.*

Nivel 2
POR LOS TEJADOS

Personaje: Elastigirl

Sigue las indicaciones y, cuando el helicóptero te deje en la azotea, **ve por detrás del cartel publicitario** y consigue un bonus [1]. Continúa hasta llegar al almacén. Nada mas entrar, gira a la izquierda y coge el bonus. **Engánchate a las lámparas** para salir de ahí. Una vez fuera, derrota a todos los enemigos que van apareciendo y engánchate al helicóptero. Ayúdate de los ganchos para **evitar caer en la electricidad,** ya que es mortal. Lanza a los enemigos contra el centro de control de la electricidad o destrúyelos con el botón R. En el segundo, sigue de frente y encontrarás un bonus entre dos bloques. Sigue el camino de la misma forma que lo has hecho antes hasta llegar al final. Ten cuidado con los malos que hay en los tres ganchos. Derrótalos antes de subir o te harán pupita con sus bombas.

Consejo: *A los enemigos que vuelan, atrápalos con el botón X o derríbalos con el R.*

Nivel 3
BUDDY PINE Y BOMB VOYAGE

Personaje: Mr. Increíble

Muévete a los lados para esquivar los obstáculos. Cuando te estés acercando a **una carretera** donde no ves cuerdas, gira a la izquierda para coger el bonus. Y que no se te pase tampoco el bonus que hay después de pasar la carretera. Coge el último bonus que encontrarás en uno de **los bordes de la azotea.**

Malo en helicóptero: *Usa las bombas que te lanza contra él [2]. Esquiva los disparos saltando cuando vayan a llegarte y los misiles moviéndote a los lados.*

Nivel 4
EL MISMÍSIMO INFIERNO

Personaje: Mr. Increíble

Sigue el camino que va delimitando el fuego. Cuando levantes una de las columnas, fíjate y a la derecha verás un bonus. Al final de la tercera habitación, en la esquina derecha, sobre unas cajas, hay otro bonus. Cuando llegues al puente que se mueve, espera a que esté arriba, súbete al bordillo y salta para coger otro bonus más. En los agujeros, **salta desde el borde para asegurarte.** Fíjate bien porque, para sortear algunos de ellos, te tienes que enganchar a unas lámparas.

Pirómanos: *Para vencerles, espera a que acaben de disparar, acércate y golpéales. También puedes probar un salto con ataque o tirarles cualquier tipo de objetos.* [3]

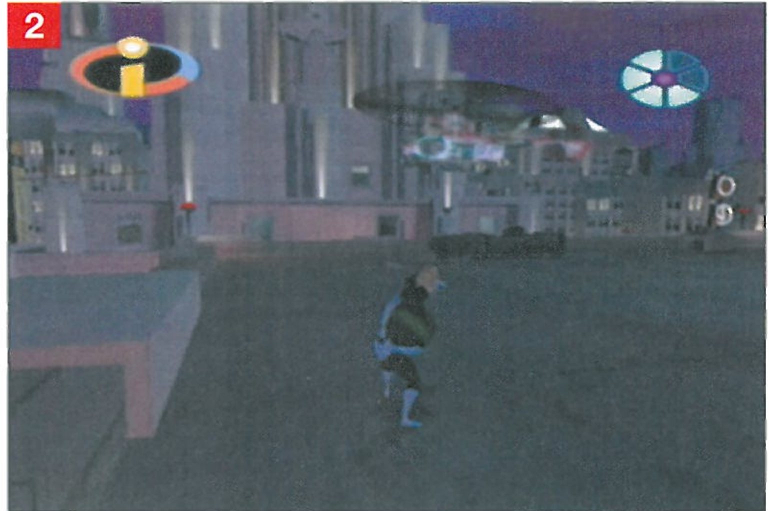
Nivel 5
TARDE A CLASE

Personaje: Dush

Tiempo: 5 minutos

Evita las alcantarillas y las obras saltando. Estudia bien a los coches, sobre todo en los cruces, e intenta adelantarte a sus movimientos. Cuando estés **delante del segundo montículo, ve con velocidad supersónica** girando a la derecha para coger un bonus. En













la primera rampa de camión, ve a toda velocidad pero dirigiéndote a la derecha para coger otro bonus. En la última parte de la fase hay otro: al caer del camión con rampa, a la derecha.

¡Incrediaceleración: *Ten cuidado y no vayas todo el rato a tope porque Dash se recalentará (como si te derrotaran).*

Nivel 6
ATERRIZAJE PLAYERO

Personaje: Mr. Increíble

Sigue el camino, cargándote los dispositivos que lanzan rayos láser y a los **robots voladores** (tírales objetos o pegales en el aire), hasta llegar a la playa. Allí, súbete a la barra que hay a la izquierda **cuando no pase la electricidad.** Cruza por los puentes hasta la isla. Allí, ve por **un camino secreto que hay a la izquierda.** Síguelo hasta coger el bonus. Cárgate todos los dispositivos para cortar la electricidad y sube a los cables de alta tensión. Salta de un lado a otro para evitar los obstáculos. Derrota a los enemigos y continúa abriéndote paso hasta llegar a **las columnas. Muévelas y deja bien colocados los ganchos** [4]. Llega a la isla donde tienes que **mover una tuerca** y.verás al final una columna que puedes derribar. Cruza a la isla y coge el bonus. Ve por el camino donde estaban los láseres y **cárgate los dispositivos lejanos con los restos de los robots voladores.** Cuando cruces por la columna que has tirado, salta de esa isla a la que está debajo para coger el bonus que encontrarás entre las cajas.

¡No te cortes!: *Destruye las máquinas de las que salen los robocortes. Para derrotar a los robocortes, sacúdeles cuando estén escaneando la zona.*

Nivel 7
ISLA PALOS LOCOS

Personaje: Mr. Increíble

Ve todo recto cargándote todo lo que se interponga en tu camino. Antes de dedicarte a perseguir al Saltimbot, **métete por la cascada de la izquierda** y consigue el bonus. Derrota al robot y continúa tus pasos hasta llegar a una torre. **Dale tres veces en la parte central** y podrás seguir adelante. Elimina al otro Saltimbot, dale un cachete al último robot y... póntelo.

Afina tu puntería: *Para acabar con el avión, dispara a sus misiles y kamikazes. Aprovecha los momentos en los que no haya peligro para atacarle. Al derrotarle, ve a por el bonus que hay en una torre.*

Nivel 8
ERUPCIÓN VOLCÁNICA

Personaje: Mr. Increíble

Para acabar con el malo, **tírale las piedras que te lanza, dale puñetazos en las patas y en la parte inferior** cuando dispare por ahí. Cuando se aleje, acércate a la isleta con una piedra y lánzasela. Si te lanza el **rayo verde,** justo cuando te vaya a alcanzar, sáltalo en sentido contrario al que te llega; cuando sean **láseres,** muévete constantemente hacia el mismo lado y salta a la vez; cuando te lance **la roca,** corre hacia un lado y ten cuidado con los trozos que salen disparados; y **cuando se haga una bola,** empieza a moverte hacia un lado y, justo cuando esté a punto de llegar, muévete en sentido contrario. Los bonus están **dispersos por el borde** del escenario.

Nivel 9
COMBATE DE ROBOTS

Personaje: Mr. Increíble

Cárgate a todos los enemigos y ábrete camino. Cuando subas al Velocibot, **dispara constantemente a las torres.** Si sacan una bola por la parte delantera, dispárale. Aprovecha y acaba también con los demás. Al terminar, cárgate a los soldados y métete por la puerta. Nada más entrar, hay un muro en uno de los lados. Rómpelo y coge el bonus. Continúa por el otro camino. **Esquiva los láseres con volteretas** cuando estén en la parte superior. Ya en la salita, agárrate a la barra que hay en la pared. Sube hasta arriba. Ve a la izquierda, rompe el muro y coge el bonus . Sigue hasta llegar a unas escaleras que te suben hasta un tanque. Ve hasta el final del escenario para coger el bonus y vuelve al punto de partida.

Tanque: *Coge las bombas que te lanza y úsalas para tirárselas y hacerle mucho daño. Si le das tres veces, lo tienes hecho. Esquiva los láseres y el fuego saltando justo cuando se acerquen a ti* [5]. *Esquiva el rayo naranja pirándote lejos del sitio.*

Nivel 10
LA GRAN CATARATA

Personaje: Mr. Increíble

Se le derrota de forma similar al anterior [6] pero ahora es algo más complicado. Ten cuidado con los ataques en los que **usa sus patas de forma ofensiva.** La única forma de esquivarlas es huir. En los arbustos están escondidos los bonus.

Nivel 11
CAMPAMENTO DE SÍNDROME

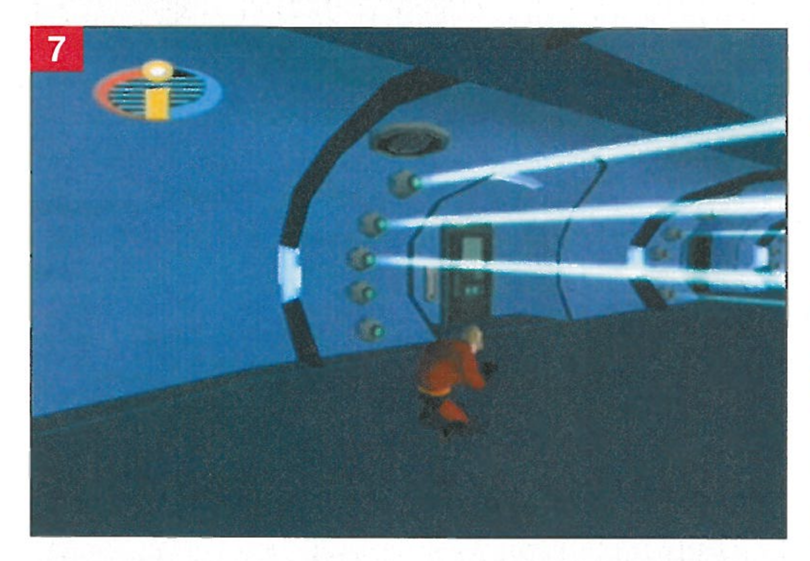
Personaje: Mr. Increíble

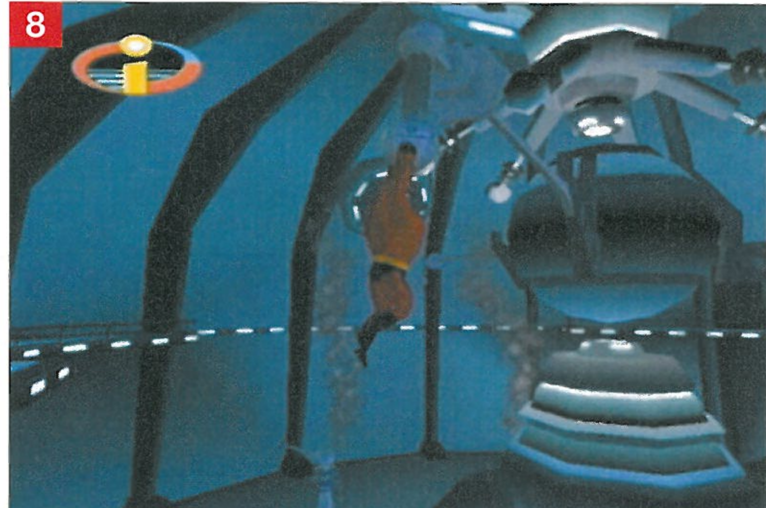
Cárgate al robot. Entra en las compuertas que están abiertas y coge el bonus. Ve por la puerta hasta llegar

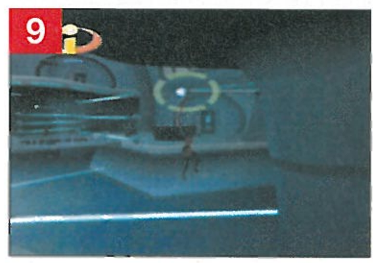
ELASTIGIRL Y SU BATALLA



En el modo batalla, que sale al completar el juego, te pondrán a prueba en nueve rondas. En cada una te enfrentarás a una horda de enemigos. Con Elastigirl, coge y lanza a los enemigos más lejanos.

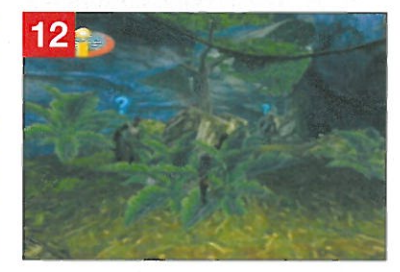












a una sala con ordenadores. Derrota a los enemigos y **desconecta los láseres.** Ve por el nuevo camino hasta llegar a otra sala grande. Allí, sube por una barra que hay nada más entrar en la pared de la derecha y, **agarrándote a las lámparas, llega al otro lado.** Gira la tuerca y sal corriendo por la puerta. En la siguiente sala, ve a la parte más profunda y manipula el ordenador. Gira la tuerca que hay más arriba y sal por la puerta que tenía láseres. Cruza toda la sala por el nuevo camino y, en los pasillos, métete en los compartimentos de donde salen los soldados y manipula los ordenadores [7]. Ve a la siguiente sala. **Gira la tuerca que quita los rayos** que apuntan al medio de la sala, luego gira la del medio y luego la que queda. **Haz un gran salto con ayuda de la antena y, una vez arriba, súbete a los ganchos** [8] que giran en la parte superior hasta alcanzar la plataforma donde hay una increnergía. En la siguiente sala, manipula todos los ordenadores hasta conseguir abrir la puerta. Ve por ella y cruza el pasillo. Al sali, ten cuidado porque aparecerán **hordas de enemigos.** Manipula los ordenadores de izquierda y derecha y cruza por el puente hasta la parte central. Abre el siguiente puente con el ordenador que te encontrarás. Cruza y ve a la izquierda, donde salen los malos, y coge el bonus. Gira la tuerca y ve al ascensor del medio.

Las tuercas: *Cuando gires una, ve rápidamente hacia el lugar que hayas despejado.*

Nivel 12
BUSCANDO A MR. INCREÍBLE

Personaje: Elastigirl

Ve por los pasillos quitándote enemigos y todo lo que veas. En uno de los pasillos encontrarás **un ascensor,** dentro hay un bonus. En una de las salitas hay una puerta abierta a la derecha. Ve por ella y coge el bonus. Cuando llegues a una sala, manipula todos los ordenadores con ayuda del gancho. Primero los de abajo y luego los de arriba. Cuando manipules el último ordenador, **se abrirá una puerta en la plataforma de la derecha.** Ve a ella y coge el bonus. Vuelve a la sala donde estabas y sigue tu camino. En la sala con muchos láseres,.para pasar de un lado a otro en la parte de abajo, **ve por las lamparillas de los lados** [9]. Y en la parte de arriba, por la madera que gira. Por los pasillos, ábrete camino con la ayuda de los ordenadores.

Los ordenadores: *Manipúlalos para que se te abran nuevos caminos. Fíjate en los paneles que hay al lado de las puertas, que sirven para abrirlas.*



MR. INCREÍBLE, EL HÉROE MÁS FUERTE
Aunque le cueste apretarse el cinturón, a Mr. Increíble no le hace falta pasar por el gimnasio. Olvidad su gran barrigón y centraos en la fuerza de sus músculos. Gracias a ellos conseguirás maravillas durante el juego. ¡Que nos diga el secreto, por favor!

Nivel 13
DASH, EL RAYO

Personaje: Dash

Tiempo inicial: 0:34	Check point 1: 0:15
Check point 2: 0:34	Check point 3: 1:04
Check point 4: 0:39	Check point 5: 0:39
Check point 6: 0:59	

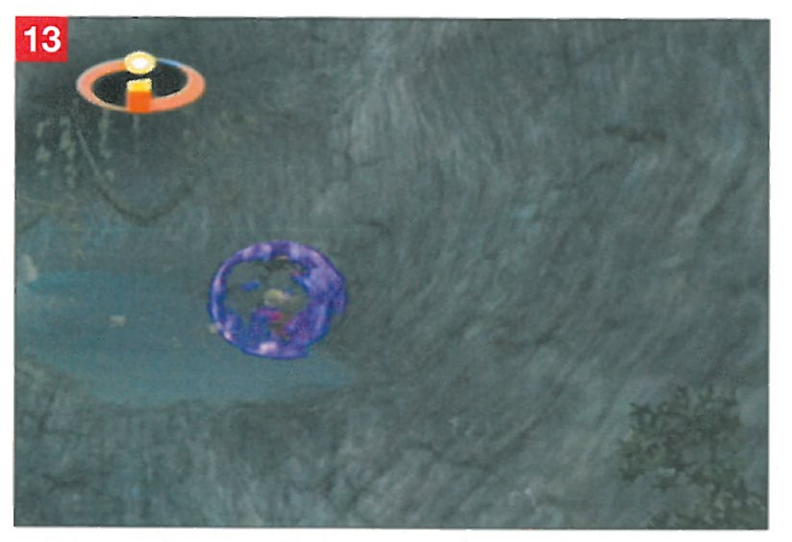
Salta los troncos de madera y **ve deprisa por las rectas.** Cuando pases por un puente con una increnergía, da la vuelta al terreno y, **cuando vuelvas a pasar, salta por la derecha nada más acabar el puente.** En la bifurcación, ve por la cuesta y no por los troncos. **Dentro de los túneles, ve por el techo** para no darte con las rocas que hay debajo [10]. Cuando estés en el agua y veas que va a caerse la piedra, **corre y pasa antes de que te dé.**

Nivel 14
VIOLETA SE CUELA

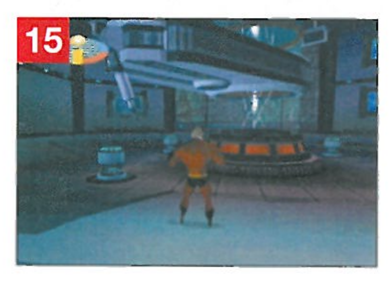
Personaje: Violeta

Pasa por detrás del soldado. Cuando el siguiente esté en la parte más cercana, **hazte invisible un momento y ve a la cuesta.** Estudia los movimientos del soldado de arriba y coge el bonus. Baja y escóndete detrás del muro. Ten cuidado con los soldados de detrás. Cuando llegues al siguiente muro, ponte a la izquierda y observa. Espera hasta que uno de los soldados haya llegado donde estás y se dé la vuelta. Entonces **hazte invisible y síguele** con cuidado hasta coger la increnergía [11]. De ahí sigue hasta la cuesta. Súbela y estudia el movimiento de los soldados. Baja y ponte detrás de las rocas. Cuando el soldado que está delante te dé la espalda, empieza a seguirle y, cuando estés muy cerca, hazte invisible. Pasado el segundo check point, **ve por la derecha de la construcción** y coge el bonus. Continúa por ahí. Ten cuidado con el soldado que está a la izquierda y ve hasta el siguiente escondite. Llega hasta las rocas que hay entre los soldados para que no te vean. Alcanza la siguiente roca y haz lo mismo con los siguientes soldados. ¡Pero ten cuidado, que **estos miran hacia atrás!** Sigue de frente hasta el final cuidándote del soldado que hay a la derecha.

¿Me verán?: *Ayúdate de los árboles cuando se te acabe la invisibilidad. En caso de que te localicen, ve al escondite más cercano y espera* [12].













Nivel 15
INCREDIBOLA

Personaje: Violeta y Dash

Destruye todos los dispositivos que puedas. Desconecta el que está delante de la puerta del bonus y cógelo. Cuando llegues al puente, **ten cuidado con los láseres** que no te dejan pasar. **Pasa justo cuando desaparezcan** o te quitarán vida. Al llegar a la cascada, ve por la pared para poder seguir por el camino **[13]**. Al llegar a una fortaleza, primero destruye los dispositivos que están en las paredes y luego los que están en la parte de arriba. Al subir, destroza el de detrás antes de proseguir. Cuando llegues al raíl, ve por encima de éste, a la derecha del todo, para coger un bonus. Ahora ve en sentido contrario hasta llegar al túnel. **Justo cuando llegues a los láseres, ve por el camino que hay a la derecha** y rompe el dispositivo. Vuelve a donde estaba la puerta que se ha abierto para conseguir un bonus. Sube por la rampa y ve a la izquierda, por la vía.

! De cabeza: *Para cargarte los dispositivos, lánzate contra ellos con suficiente carrerilla.*

Nivel 16
LABORATORIOS DE LAVA

Personaje: Elastigirl

Destroza los dispositivos. Activa el ascensor y úsalo. Baja a la parte derecha y coge el bonus escondido **detrás de los barriles.** Engánchate a la parte de tubo que te muestran al entrar y dirígete a la puerta. Ve a la sala de ordenadores y actívalos. Vuelve a la sala grande y **ayúdate de las tres luces para subir hasta el ordenador y activar los ganchos.** Déjate caer en cada una de las torres y activa el sistema. Súbete a una piedra y ve por el río de lava. **Antes de caer por "la catarata", agárrate a la lámpara.** Ve hasta el puente y síguelo. Cuando salgas de un pequeño túnel, fíjate en la parte de abajo. Hay una plataforma con un bonus. Salta hasta él y vuelve a donde estabas antes con ayuda de las barras. Sigue todo el puente hasta que llegues a unos pasillos. **En la sala con lava, nada más entrar** a la derecha hay un bonus. Salta los rayos y ve a activar los ordenadores que hay a ambos lados. Ve a la siguiente sala y agárrate a los ganchos cuando no salga electricidad **[14].** Ve por las torres que sueltan rayos hasta el ordenador. Después, hasta el otro ordenador por los ganchos, y pasa cuando no haya electricidad. Camina por los pasillos hasta la próxima sala grande. Allí, activa el ordenador y **salta de gancho en gancho en sentido de las agujas del reloj** hasta la plataforma de la izquierda. Manipula el ordenador y ve en sentido contrario.

! Defensas a tope: *Cuando estés yendo de una torre a otra con ayuda de los ganchos, asegúrate de que no haya enemigos. En caso afirmativo, cárgatelos antes de volver a engancharte o te harán caer. También ten especial cuidado con la electricidad porque te deja KO.*

Nivel 17
SILO DE COHETES

Personaje: Mr. Increíble

En la sala, cárgate a todos los malos y activa los ordenadores. Sube a la última plataforma y manipula más ordenadores. Ve a la primera y agárrate a los ganchos. Coge el bonus, **ve de gancho en gancho en sentido contrario** hasta la segunda plataforma. En el pasillo, pasa por encima o por debajo de los láseres. **Derrota a todos los villanos y aparecerá un robot.** Cárgatelo y el ordenador funcionará. Manipula los dos y sube. Ve por los ganchos hasta la siguiente plataforma. Llega hasta la siguiente sala grande. Manipula los dos ordenadores (uno está escondido entre un montón de cajas) y acaba con los enemigos hasta que se encienda el panel del centro. Ve a la parte superior y accede a la otra sala. Allí, destruye a los enemigos y aparecerá un robot y luego otro. Coge el bonus, pulsa el panel y sube por la plataforma. En la otra sala, manipula el ordenador y cárgate a los enemigos. Ve por la puerta y atraviesa el pasillo hasta la siguiente sala. **Móntate en el robot que te permite disparar** y acaba con todos los malos que te vayan saliendo. Luego acaba con el robot. En la sala siguiente, **cárgate a todos los enemigos y gira todas las tuercas.** Súbete al gancho **[15]** y activa los tres ordenadores.

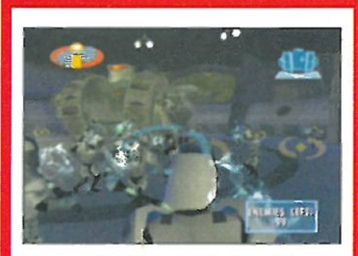
! Aún más defensas: *Cuidado con las luces. Si te ven y se activa el mecanismo de defensa, casca las cacharras.*

Nivel 18
SALVAR AL MUNDO

Personaje: Mr. Increíble

Para esquivar los objetos que lanza, cuando veas que viene hacia ti, échate para atrás **[16]**. **Ve a por el dispositivo de control del bicho y levántale la pierna [17]**. Dale entonces en la parte de abajo (por donde dispara) **[18]**. Ten cuidado no acaben con los niños. Ve de nuevo a por el dispositivo. Con Frozono, haz la misma secuencia. Para darle el golpe de gracia, **lánzale la taladradora justo cuando le tengas en el punto de mira.** Los bonus están por ahí dispersos, en los coches sobre todo. **Aprovecha los créditos para cogerlos** si no has podido antes.

MÁS BATALLAS MR. INCREÍBLES



El modo batalla con Mr. Increíble se hace en el mismo escenario y con las mismas rondas que con Elastigirl. A los enemigos lejanos tírales las bombas que te lancen. Coge los bonus que salgan según pases rondas, y vidas: te darán cuatro por cada victoria.





Destapamos los secretos mejor guardados de esta aventura.

METROID PRIME 2 ECHOES

PRIMERA ENTREGA

- Recorrido detallado con todos los ítems por conseguir.
- Sacamos el máximo rendimiento posible a tu traje.
- Descubrimos los trucos para acabar con los jefes.

Consejos básicos de supervivencia

Después de exprimir a fondo el nuevo Metroid, nuestros expertos han descubierto un montón de cosas interesantes. Entre ellas han destacado estos consejos que puedes encontrar justo aquí debajo. Léelos con atención porque nunca se sabe si uno de ellos te va a salvar la vida...









ESCANEA SIN PARAR

Para completar el juego al 100% tienes que **escanear todos los elementos y enemigos** que veas durante la aventura. Así que cada vez que entres en una nueva zona ponte el visor escáner e inspecciónalo todo.

Algunos enemigos, como los monstruos finales, tienen diferentes partes que escanear; otros solo salen una vez, o sea que antes de atacar, escanea. **[A]**

MUNICIÓN A TOPE

Para conseguir **munición o energía, destruye todos los objetos del escenario,** así como las vainas que habitan en el planeta Éter y también en Éter Oscuro. **[B]**

PARA AHORRAR...

Utiliza los **contenedores explosivos** situados a lo largo y ancho de Éter para eliminar a los enemigos que pasen junto a ellos. Es una buena forma de **ahorrar munición. [C]**

ACABA CON ELLOS

En Éter Oscuro puedes utilizar las **luces blancas para eliminar a los enemigos.** Dispárales cuando los monstruos pasen junto a ellas.

SI HAY QUE HUÍR...

A veces **más vale salir corriendo que enfrentarse a determinados enemigos.** Si ves que son difíciles de vencer, atraviesa la zona sin pararte.

POR SI ACASO

Usar la Morfosfera es una manera de atravesar grandes zonas de forma rápida, y de esquivar enemigos con mayor maniobrabilidad.

RECUPERA LUZ

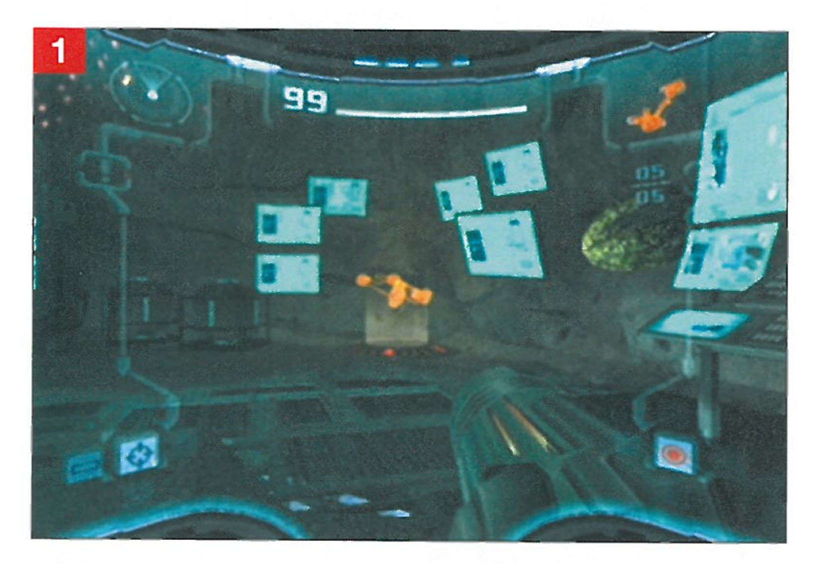
Si quieres **recuperar munición del rayo oscuro o del rayo de luz,** elimina monstruos o destruye objetos usando el arma opuesta a la que necesitas la munición.

ATENTO AL RADAR

No dejes de **mirar el radar situado en la esquina superior izquierda** de la pantalla cuando luches contra varios enemigos. De este modo tendrás controlada su situación en todo momento. **[D]**

Y POR ÚLTIMO...

Inspecciona las zonas utilizando los diferentes visores. No se te escaparán ni enemigos ni rutas.













Nuestro recorrido, paso a paso

MISIÓN: RESCATAR SOLDADOS DE LA FEDERACIÓN

Empieza abriéndote camino a tiros y salta por el agujero. Escanea el panel de control de la sala y destruye los cierres para abrir la puerta. Continúa adelante y escanea el siguiente panel, en la pared derecha, para alcanzar el **mapa de la zona.** [1]

Atraviesa dos salas y utiliza la **Morfosfera** para recorrer un pequeño conducto en la pared. En la siguiente habitación debes usar una bomba convertido en esfera para introducirte en el contenedor de bombas, y poner otra en ella para activarla. Verás cómo aumenta el número de enemigos desde este momento.

Retrocede hasta el principio de la sala anterior y activa el panel que te abre la **compuerta de salida** [2]. En esa misma dirección, pronto conocerás el **lado oscuro del planeta,** y te desaparecerán partes de tu armadura, como la posibilidad de poner bombas de la Morfosfera.

De vuelta a la realidad, pasa por el conducto situado en la pared derecha, y destruye los contenedores blindados para acceder a la estación de guardado. En la sala contigua, activa el ascensor para llegar hasta la superficie, a la **Zona Industrial.**

Camina recto para encontrar el **panel que activará la grúa,** después ve a la derecha y avanza por la zona elevada; baja el puente y continúa. Poco después llegarás a la **Zona de ensamblaje.** Activa el panel de la zona central y **dispara al cable de la grúa.** Si saltas sobre el contenedor, accederás a la siguiente puerta [3].

Cuando llegues al **Área de Comunicaciones**, activa el panel que encontrarás en el lado izquierdo del camino y sigue avanzando. Destruye la torreta, entra en la siguiente sala y transfórmate en esfera para acceder a la parte derecha, donde verás el panel que activa la puerta de salida.

En el **Complejo de los Marines** **destruye el tanque de color amarillo** que tienes detrás para conseguir el lanzamisiles.

! El lanzamisiles. *Es un arma de mayor potencia que el disparo normal. Al estar guiados por calor van directamente hasta el enemigo y son muy difíciles de esquivar. Sirven para abrir las puertas de color rojo.* [4]

Entra en la nave tras el combate, escanea la puerta de enfrente y **coge el mapa.** Ahora, salta desde la parte derecha de la nave y acciona el siguiente panel para activar un **cañón de Morfosferas, que te lanzará hasta el lado izquierdo de la zona.** Destruye con los misiles el sistema que bloquea la puerta de enfrente, pasa por el conducto de la derecha y activa el panel que verás si miras hacia arriba.

En el **Sendero Sacro**, lanza un misil a la pared de la parte izquierda y activa el panel. Después acabar con todos los avisperos a cañonazos, hazte Morfosfera, avanza y usa el siguiente ascensor [5]. Después de destruir unos cuantos bichitos, te enfrentarás al primer enemigo final.

Tras el combate, una extraña luz se unirá a tu traje. Ve por la siguiente puerta, usa el ascensor y abre la puerta. **En esta zona conocerás a U-Mos, un Luminario** que te enseñará a **descifrar y abrir las puertas** con símbolos violeta. [6]

LA BOMBA PARA LA MORFOSFERA

Vuelve a la sala del combate contra la Esquirla y abre la compuerta del letrero violeta. Sigue por ahí para llegar hasta la **zona de ensamblaje.** Después de eliminar a los monstruos, abre la puerta sur a misilazos y pilla un **tanque de energía.**

Camina hasta la **zona industrial y abre la puerta violeta.** Recorre el túnel y **destruye la telaraña** situada junto al ascensor para encontrar una **expansión de misiles**. En los **Yermos de Agón,** tras utilizar el ascensor, **elimina a los dos feos Gusáridos** que están enterrados en las zonas arenosas, (también puedes grabar en la sala este), y sube por la

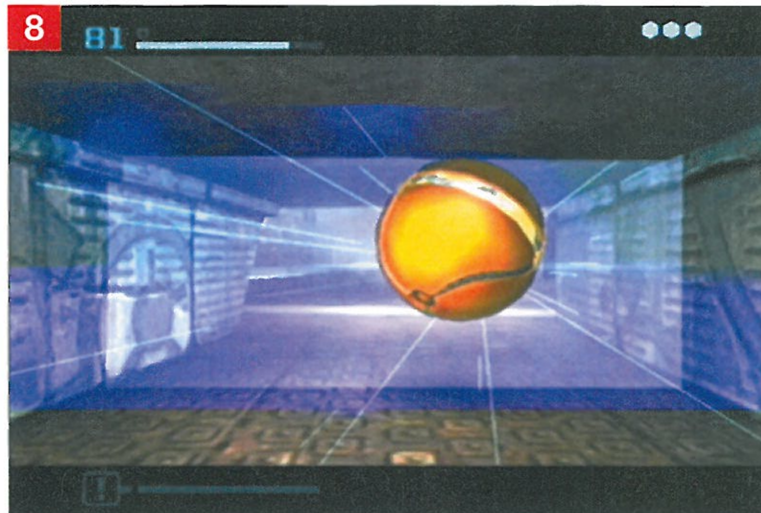
¡¡ENEMIGO FINAL!!



Esquirla Oscura Alfa

Fija el blanco y no dejes de disparar mientras esquivas sus ataques con B. Al cabo de un rato una fuerza oscura poseerá al monstruo dotándolo de un nuevo ataque. Ahora escupirá ácido, pero también irá más lento que antes. Sigue la táctica que te decíamos antes para eliminarle.


7


8


9


10


11


12

pared de la derecha. Por el camino tendrás que **disparar misiles a dos grandes rocas que te servirán de puente** hasta la siguiente puerta, que por si la pierdes de vista está situada en la parte más elevada en dirección este. Bien, respiramos y... adelante.

Usa la Morfosfera para continuar y acceder a la **Estación Minera A**, donde te están esperando **varios piratas espaciales** [7]. Tras las cascadas de arena continúa subiendo por las plataformas. Tendrás que derribar una gran piedra que te permitirá alcanzar la puerta superior, por donde llegas nada menos que hasta el siguiente jefe.

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián de la bomba

En cuanto el monstruo en cuestión esté poseído, quédate cerca de su cola y dispárale sin tregua mientras esquivas las bombas que va soltando. Al rato el monstruo se erguirá y abrirá la boca, momento que debes aprovechar para lanzarle un misil a la cabeza. Repite el proceso hasta eliminarlo. La recompensa a tu esfuerzo será la potente bomba de morfosfera.

! ***Bomba Morfosfera*** *es imprescindible para activar contenedores de bomba y destruir determinadas superficies. También se utiliza para dar pequeños saltos con la esfera, colocando la bomba justo debajo. Te vendrá bien para luchar contra algunos enemigos y escapar de sus ataques.*

Usa las bombas para romper las puertas de cristal, y continúa a la siguiente sala, donde tendrás que tira de bombas: primero para situarte dentro de la máquina y después para activarla [8]. Tras encender el holograma y escuchar al Luminario podrás **abrir las puertas con hologramas de color ámbar.**

EL SALTO ESPECIAL

Retrocede a la **Estación Minera A** y abre la puerta ámbar para conseguir una **expansión de misiles.** Usa la Morfosfera para ir al **Acceso a la Estación Minera** y allí pon una bomba en el centro de la estructura. Conseguirás **propulsarte hasta un tanque de energía.** Retrocede y rueda a la izquierda, abre la puerta ámbar y derriba la pared: de premio, un **mapa.** Retrocede nuevamente hasta **Estación Minera A** y entra por la primera puerta que veas a tu derecha, subiendo tras la arena. Usa los cañones para ir al otro lado de la sala, coge la **expansión de misiles** y sigue hasta la **Terminal del Portal**, donde esperan piratas oscuros. Dales caña con los misiles. [9]

Ahora, **activa el portal.** Para ello, primero activas el contenedor de bomba y después usas el mecanismo para subir por las paredes con la Morfosfera. Pronto te encontrarás una zona donde debes avanzar a base de bombazos hasta que consigas que la energía alimente el portal. **Analiza el cristal rojo y pasarás al éter oscuro.** [10]

En este mundo hay una serie de **burbujas que te recargan la energía,** pero ya verás que cuando estés fuera la perderás rápido por la corrosión del aire.

Así que la idea es que corras de una burbuja a otra sin perder tiempo por el camino, y **dispares a las pequeñas esferas blancas** que encuentres para generar nuevas burbujas de protección. [11]

Usa el contendedor de la izquierda y avanza todo recto hasta encontrar una **estación de guardado.** La siguiente zona es la **Explanada de los Duelos**, por la que debes caminar hacia la izquierda y después subir usando las **burbujas que crean los monstruos luminarios.** Sal por la puerta y continúa recto al **Foso del Juicio,** donde espera otro monstruo

! ***Las botas de Salto Especial*** *permiten realizar un doble salto para llegar a lugares más elevados. También resultan muy prácticas a la hora de atajar el camino. Podrás recorrer mayores distancias en menos tiempo.*

Dispara a todas las **luces blancas** que veas, estrena las **botas nuevas,**

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián del Salto

Para atacarte utilizará cañones de energía y un potente salto capaz de generar una fuerte honda expansiva fácil de saltar. También le gusta crear una barrera que le protege de tus disparos, justo antes de realizar el salto.

Para darle su merecido, mantente en la zona central en todo momento y dispárale continuamente mientras esquivas sus ataques. Gracias a la burbuja tu vida se irá regenerando sin pausa, todo el rato, por lo que resultará un combate sencillo. Si acabas con él conseguirás las Botas de salto especial.

y salta hasta llegar a la puerta este, situada arriba del todo. Camina recto y luego a la izquierda hasta encontrar la sala que esconde una **Llave del Templo Oscuro.** [12]

EL RAYO OSCURO

Retrocede todo el camino hasta el portal por el que entraste al mundo, **inspecciona el panel rojo y regresa al planeta Éter.**

Al llegar, **tres piratas espaciales**

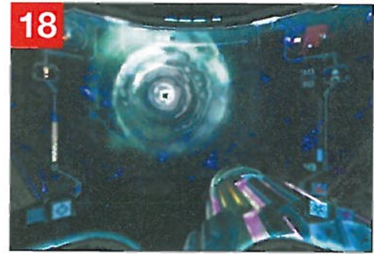












te estarán esperando: acaba con ellos y sigue hacia la zona oeste, donde encontrarás una expansión de misiles [13]. Avanza hasta la **Estación Minera A**, sube a la cabeza de piedra de la parte superior y úsala de plataforma para alcanzar la cueva de arriba, donde encontrarás el interruptor de la siguiente puerta.

En la **Estación Minera Central** los piratas te han preparado una pequeña emboscada. Elimina a los soldados y procura evitar los ataques de las lanzaderas.

Continúa hacia delante, y usa las **bombas de la Morfosfera para romper un trozo de suelo agrietado.** Ahora avanza hacia el lado derecho a través del conducto, para encontrar otra **expansión de misiles**. Termina el recorrido, acaba con los enemigos y usa el elevador para subir a las pasarelas superiores. Gracias a ellas llegarás al **control de mando: escanea el ordenador principal** y abre la compuerta. [14]

Sigue en esa dirección, esquivando los rayos láser y eliminando a todos los piratas, hasta la sala de **Producción Bioenergética**. Activa el ordenador, ve a la parte izquierda de la sala e inspecciona los controles de los bloques que acabas de encender. Cada columna está formada por varios bloques que podrás subir o bajar a voluntad. Para **coger el tanque de energía** situado en la parte derecha, tienes que bajar un bloque de la columna izquierda, dos de la central y tres de la derecha. Después, invierte las columnas izquierda y derecha para salir por la puerta norte. Entra en el conducto y recorre el área de ventilación por la parte de arriba, esquivando los rayos láser. Graba la partida, destruye la cristalera izquierda en la siguiente sala y entra en el **Reactor Principal**. Cuando todo acabe, sube por el elevador y **entra en el Depósito D para pillar el Rayo Oscuro.**

El Rayo Oscuro *es imprescindible para abrir puertas oscuras y activar los mecanismos de un cristal color blanco. Vale para combatir Piratas Espaciales de Éter. Y activa los portales de Éter a Éter Oscuro.* [15]

EL RAYO DE LUZ Y EL TRAJE OSCURO

Regresa al **Centro de Mando** disparando a los **cristales blancos,** y dispara al **portal dimensional** para activarlo. En esta zona muchos generadores de luz aparecen cubiertos por **materia oscura.** Dispara para que vuelvan a crear burbujas protectoras.

En la esquina suroeste tienes que destruir un dispositivo metálico para poder subir sobre la plataforma central, y alcanzar otra Llave del Templo Oscuro en la parte izquierda [16]. Sal por la puerta norte y avanza hacia el noreste hasta llegar a la **Entrada Maldita**. Mira la parte trasera de la columna y **usa el rayo oscuro para disparar al cristal blanco,** salta sobre la columna y repite salto para alcanzar otra puerta.

Graba la partida y sigue hasta el **Yacimiento de Phazon,** donde tienes que **activar 3 paneles de control** para desactivar los rayos que protegen la siguiente puerta. El primero lo tienes en el lado este de la sala junto a varias cajas; el segundo está en la parte oeste; y el último en la parte sur, subiendo por las plataformas móviles.

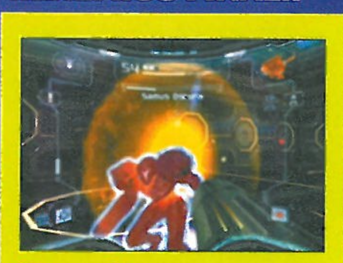
Avanza dos salas más para ver dos columnas como la que accionaste antes. Dispara en los cristales blancos para hacer que bajen y entra en la **habitación oeste para conseguir el Rayo de Luz.**

El Rayo de Luz *es necesario para abrir puertas blancas y activar mecanismos que con un cristal de color oscuro. Útil para combatir cualquier tipo de monstruos en Éter Oscuro y también para intensificar la potencia de los cristales protectores. Imprescindible para activar los portales de Éter Oscuro a Éter.* [17]

Atraviesa la siguiente puerta para volver a la **Entrada Maldita** y sigue por la puerta oeste que te conducirá hasta el **Campo de Batalla**. Muestra la potencia que tiene el rayo de luz a los monstruos. Con la **última Llave del Templo Oscuro** en tu poder regresa al **Oasis de las Tinieblas** y usa el rayo de luz para activar el portal dimensional. [18]

A continuación ve al **Biodepósito** y abre la puerta oscura para coger una **expansión de misiles.** Por el camino encontrarás bastantes Metroides que han roto sus "jaulas". El rayo oscuro te irá muy bien, pero si te atrapan dales bombas de la Morfosfera. Continúa hasta el **Centro de Mando** y sigue por la puerta blanca hasta la **Estación Minera Central**. Allí tienes que destruir los **tres tanques piratas**

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Samus Oscura

Su velocidad y su gran cantidad de ataques le convierten en un enemigo peligroso. Para que no te amargue la existencia, fija el blanco y no la pierdas de vista en ningún momento. Mientras disparas con el rayo normal, pues los misiles no valen para nada, esquiva todos sus ataques deslizándote hacia los lados con el botón B. Procura también no acercarte demasiado o recibirás un buen golpe.

Cuando superes la mitad del combate, tu rival se volverá mucho más agresiva. Atacará con misiles de gran potencia y se proyectará sobre ti a toda velocidad. Evita por todos los medios que te golpée (ocúltate tras las columnas), o recibirás un daño considerable. Dispárale después de que golpée el suelo hasta derrotarla.













usando las torretas a izquierda y derecha. El primero está en la parte inferior izquierda, el segundo en la parte superior derecha y el último en la parte superior izquierda. Salta sobre el deslizador pirata de la izquierda para llegar hasta los pilares centrales y **avanza hasta la barrera de protección pirata.** Con la Morfosfera entra al conducto derecho y coge la **expansión de capacidad del Rayo,** para almacenar **100 proyectiles Rayo luz y oscuro.** [19]

Ahora ya puedes volver a la **Terminal del Portal** y usarlo para regresar al lado oscuro. Ve al **Foso del Juicio** y **graba la partida en la sala sur,** antes de entrar en el **Templo de Agón Oscuro** y abrir la puerta con las tres llaves.

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Amorbis

El combate contra este monstruo transcurre en una zona muy amplia, pero en principio no tienes que moverte demasiado. Dispara al gusano cuando salga de la arena, con el arma estándar y los misiles, hasta destruirle el caparazón, y cuando se una a la esfera central, utiliza el Rayo de Luz para destruirle la cabeza.

En el momento en que aspire con todas sus fuerzas, hazte esfera para que te trague y usa las bombas en su interior.

Ahora, el combate será similar pero contra dos gusanos. La única diferencia es que, cuando estén sobre la esfera lanzarán un potente rayo que obviamente tendrás que esquivar. Acaba con ellos y repite el proceso con tres gusanos más. Cuando hayas acabado con todos obtendrás el exclusivo Traje Oscuro.

! Con el Traje Oscuro *el daño recibido por las condiciones climáticas del planeta Éter Oscuro serán menores.*

EL SUPERMISIL Y LA TURBOSFERA

Sigue hacia el norte para **absorber la energía que ha sido robada.** [20] Vuelve hasta el portal. Dirígete al **Acumulador de Energía** y transfiere la que has cogido a la máquina. Sigue hacia el este, utiliza el **Ascensor a las Tierras del Templo** sigue hasta la **Zona de Ensamblaje,** sube al saliente elevado del sur, rueda hacia la izquierda hasta encontrar una expansión de misiles y después usa el **Ascensor al Templo.**

En el Acceso al ascensor B, usa la Morfosfera para recorrer el conducto de la pared izquierda hasta encontrar una expansión de misiles. Continúa hasta el **Acumulador de Energía Principal** donde tendrás una breve charla con el Luminario. Baja por el ascensor, abre la puerta con el holograma, usa el siguiente elevador y continúa hacia delante para utilizar el **siguiente portal dimensional.**

Avanza hasta encontrar un gran montículo de arena, sáltalo y usa la Morfosfera para subir por el elevador de la derecha. En la parte de arriba verás una máquina, pasa de largo y activa las tres que hay después. Vuelve a subir por el lado derecho y activa la última. Súbete en la plataforma que acabas de poner en marcha y usa el portal situado al final del recorrido.

Elimina a los piratas y **dispara al cristal oscuro.** Sigue y dispara al siguiente cristal: úsalo de plataforma para llegar al otro lado. Haz lo mismo con el próximo y sigue hasta el **Ascensor a las Minas de Torvus.**

Al llegar a la **Laguna de Torvus**, entra en la sala de la izquierda para grabar. **Sumérgete en el agua y abre la puerta oscura** que verás a la izquierda. Al final de la zona acuática, salta sobre la plataforma para llegar a la puerta. Sigue por la de la derecha, una vez desbloqueada con un misil, y avanza con la Morfosfera para abrir las siguientes verjas.

Para **eliminar a los Anfisaurios** tienes que esquivar sus ataques y rayos con el botón B para después lanzarles misiles en la cola [21]. Salta sobre la columna y luego a la parte derecha: llegarás a un nuevo portal. Cruza el puente y activa los controles para que se mueva. Al saltar hacia la columna inferior verás una planta carnívora abriendo la boca: dispárale y úsala como plataforma para evitar las aguas oscuras [22]. Usa el portal. Utiliza el rayo oscuro para deshacerte de los enemigos, cruza el puente y coge la expansión de misiles. Con morfosfera, recorre la siguiente zona, sal por la puerta blanca, activa el cañón y utilízala a continuación. Después de abrir la puerta oscura, usa una bomba con la Morfosfera para romper la primera zona roja que veas y pillar un tanque de energía. Ve a la derecha, usa nuevamente el cañón y atraviesa los dos puentes.

Cuando llegues al **Templo de Torvus**, te atacarán varios Piratas espaciales. Usa los misiles para eliminar a los voladores y el Rayo oscuro para el resto. Pronto tendrás acceso al Supermisil. [23]

! El Supermisil *es un arma de gran potencia y disparo lento. Recarga tu arma principal y presiona el botón Y para lanzarlo. También sirve para abrir las puertas de color verde.*

Utiliza el ascensor y abre la puerta verde con tu nueva arma. Tras activar la máquina y el holograma, verás a otro Luminario que te enseñará a leer los **hologramas de color verde.** [24] Vuelve al **Gran Puente**, abre la puerta con el holograma verde y coge el mapa. Retrocede hasta el **Templo de Torvus** y lee el holograma central para bajar al subterráneo. Allí leerás otro holograma. En cuanto entres en el **Túnel Subterráneo** conviértete en Morfosfera y pasa por


25


26


27


28


29


30

debajo de la rejilla para coger una expansión de misiles. Sigue rodando hasta la siguiente sala. Usa el Rayo Oscuro para acabar rápidamente con los piratas de choque, abre la puerta y usa el portal dimensional. [25]

Utiliza el **rayo de luz y las burbujas de protección** para acabar con los monstruos, salta de seta en seta hasta la parte alta de la zona y graba la partida. Continúa hasta llegar al **Coso**.

La Turbosfera *te permite alcanzar grandes velocidades. Podrás balancearte en paredes curvadas y alcanzar nuevas zonas del mapa, usar rotores para mover diferentes dispositivos, o saltar de una plataforma a otra.*

LOCALIZADOR Y EL MÓDULO ACUÁTICO

Retrocede a la sala anterior y usa la **Turbosfera.** Primero para coger la **Llave del Templo Oscuro** situada en la parte izquierda, y segundo para alcanzar la puerta de salida. Coge velocidad poco a poco utilizando la forma curva de las paredes [26]. Utiliza el portal para regresar al planeta Éter. En la parte sur de la **Arboleda de Torvus**, usa la Turbosfera para subir al lado derecho, rodea la zona y sigue a través de la puerta oscura hasta el **Puente Viejo**. Utiliza la Turbosfera en el dispositivo de la derecha hasta bajar la puerta metálica. Salta y regresa a las **Tierras del Templo** con el elevador este. Desde aquí continúa hasta el **Área de los Encuentros** utilizando los súper misiles en las puertas verdes. Sube la pared derecha con la Turbosfera y rueda por el siguiente conducto, usando el turbo sobre los bloques de arena.

En el interior de la **Sala de los Héroes**, a los pies de cada una de las estatuas gigantes hay un **rotor de distintos colores** [27]. Colócate dentro de ellos y usa la Turbosfera hasta que los anillos se pongan color dorado. Así obtendrás el localizador.

El Localizador *permite situar varios blancos, ya sean interruptores o enemigos, y disparar misiles para que impacten a la vez. Es imprescindible para abrir las puertas de color violeta.*

Usa el localizador para disparar los **seis artefactos que rodean la puerta violeta.** Desde aquí puedes volver a la **Zona de Aterrizaje** y entrar en tu nave para **grabar la partida y recargar munición.** [28] También puedes volver a la **Cámara A de la Colmena**, y destruir un **Artillero Oscuro** para obtener una expansión de misiles. Regresa a la Cámara B de la colmena y destruye el hueco agrietado de la pared para coger otra expansión de misiles. En el **Área de Servicio** utiliza el conducto del norte para rodar hasta el **Área de los Encuentros,** desde la que tendrás que volver hasta las **Ciénagas de Torvus**.

Sigue al **Templo Torvus** y abre la **puerta verde del subterráneo,** donde un ascensor te llevará hasta la **Estación del Hidrogenerador.** Salta a la plataforma central, en el agua, y vuelve a saltar más abajo. En uno de los laterales hay un dispositivo para activar, usa el cañón central con la Morfosfera para volver a superficie. **Graba la partida en la sala con la puerta roja** y vuelve a la zona inundada: lleva a la puerta violeta del norte y a una expansión de misiles.

En la **Sala de Entrenamiento acaba con las Sirañas** a base de misiles, y con el rotor **comunica las zonas rojas.** Con la Morfosfera aprovecha el rotor para llegar al lado este de la zona. Abre la puerta oscura y usa el **dispositivo de propulsión.** Al final de la siguiente zona aprovecha las corrientes de aire para subir, y sigue por el tubo hasta la puerta de salida. Salta al agua, sube por el lado sur y abre la puerta oscura para ir hasta la Estación.

Después de activar el panel y desplegar otra plataforma, regresa a la Sala de Entrenamiento y coloca los raíles para que se **comuniquen las dos áreas azules.** Abre la puerta blanca y usa la Morfosfera para atravesar el conducto. Pon una bomba en la parte inferior y otra dentro del contenedor para detener el ventilador. Pasa por ahí, tírate al agua y **dispara a los cristales blancos** de las plataformas flotantes. Ya en la superficie, usa el mecanismo de la parte sur y traspasa el portal dimensional. [29] Sube en la plataforma del generador del rayo. Colócate en el rotor y usa la Turbosfera para mover el rayo a la derecha. De vuelta al planeta Éter, gira las plataformas flotantes y alcanza la lanzadera activada. Abre la puerta blanca, y activa el panel que verás al llegar a la **Estación del Hidrogenerador.** Salta abajo y abre la **puerta azul,** sigue bajando hasta la sala con el Módulo Acuático. [30]

El Modulo Acuático *es un dispositivo subacuático que te propulsa ligeramente hacia arriba. Además permite que te muevas con total normalidad bajo el agua.*

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián de la Turbosfera
Ojo con este enfrentamiento, pues loa velocidad de ataque del enemigo es considerable. Menos mal que su potencia no es muy elevada. En fin, usa el Rayo Blanco y misiles para restarle energía. Llegado el momento, el monstruo se convertirá en morfosfera y te lanzará ataques a gran velocidad. Utiliza tú también la Morfosfera y dale a las bombas para dañarlo cuando esté en forma líquida. Repite el proceso hasta conseguir la Turbosfera.





¡Descubre todos los secretos que encierra el mundo Minish!

ZELDA THE MINISH CAP

SEGUNDA ENTREGA

- Hazte con nuevos ítems para avanzar en la aventura
- Mapas del Arco de los Vientos con todo detalle.
- Claves para acabar con el jefe de la mazmorra.

LA AVENTURA, PASO A PASO

Rápido, no hay tiempo que perder. La aventura se ha puesto muy interesante y hay un montón de cosas por hacer. Convertirse en Minish, desdoblarse, acabar con cientos de esqueletos. ¡Vamos a por ello!

REGIÓN INEXPLORADA DE TABANTA

Equípate las Botas Pegaso y dirigete al oeste hasta encontrar una cueva. Entra y liquida a las serpientes. Accede a la última sala y **cárgate al guerrero con Bombas.** Cuando acabes con él saldrá un cofre con una **Piedra de la Suerte.** A continuación sal de la cueva y sube por la enredadera que hay en la izquierda, cruza el puente del norte y baja por la siguiente enredadera. **Cruza el agua del oeste con las Botas Pegaso, conviértete en Minish y atraviesa el tronco, sube a la hoja y usa el Jarrón Mágico para moverte.**

Tírate por la grieta y elimina a los parásitos, abre el cofre y consigue el **Arco con Flechas.** Vuelve a tu tamaño natural, cruza el pantano hacia el este y lanza unas flechas en el ojo a la estatua para acabar con ella. Sube por la enredadera y **entra en el tornado para cruzar el agua e ir al suroeste.** Encuentra una piedra que hay un poco más al sur y empújala hasta descubrir unas escaleras. Baja y consigue una **Pieza de Corazón;** además, aquí encontrarás a un Maestro que más tarde te enseñara un nuevo movimiento, cuando tengas **siete Pergaminos del Tigre.**

Sal y cruza el charco por el este, empuja la roca, pulsa R en la lápida y cárgate a la estatua con las flechas. **Sube por la enredadera, cruza el puente y sube al torbellino para ir al suroeste.** Entra en la cueva, cárgate a las serpientes y abre el cofre para conseguir otra Piedra de la Suerte. Sal y dirígete a la enredadera que hay en el norte, junto a la cueva. Sube y cruza los puentes hasta que encuentres otra estatua. Destrúyela y **ponte las Botas Pegaso para ir a la cueva que hay al Noroeste.** Entra y pilla otra Piedra de la Suerte que hay en el cofre. Sal hacia el sur y empuja la roca al hueco. A continuación sube por la enredadera y avanza por los puentes en dirección sur hasta encontrar otra estatua. Fulmínala y cruza el otro puente para llegar hasta el cofre. Ve a la izquierda y pon rumbo al Sur. Busca los **tres Tótem al Sur de la Escuela del Maestro. Intercambia las Piedras de la Suerte doradas con los Tótem** y la piedra que hay al sur se romperá.

RUINAS DE LOS VIENTOS

Ve al sur y sube por la escalera, **coloca una bomba en la pared** para descubrir una cueva. Entra y abre el cofre para conseguir una Piedra de la Suerte. Avanza y acércate a la armadura que bloquea el paso… ¡Conviértela en pedacitos! Sigue avanzando y conviértete en Minish, tírate en la ranura y habla con el Minish. Abre el cofre para conseguir una Piedra de la Suerte. Toma un poquito de aire y seguimos. Sal y **sube a la armadura por la escalerilla para activar el mecanismo.** Vuelve a tu tamaño y destrúyela. Avanza y mete la roca en el hueco, ve a la derecha. Elimina a todos los enemigos para avanzar. Vuelve a **convertirte en Minish y baja por las enredaderas** hasta una cueva. Al final conseguirás una Pieza de Corazón. Regresa arriba y **activa el muñeco metálico; vuelve a tu tamaño y acaba con él.** Bordea el recinto y mete la roca en su hueco. Sigue adelante y **destruye tres de las cuatro armaduras,** así accederás a un cofre con caracolas y a otro con 100 Rupias. Para que la cuarta armadura no nos moleste sal hacia la pantalla norte y vuelve a bajar, conviértete en Minish y desactívala. Avanza y "limpia" el camino hasta que llegues a la entrada de la cueva que va a la mazmorra.

ARCO DE LOS VIENTOS / PLANTA 1









ARCO DE LOS VIENTOS

Avanza por la puerta que ves enfrente y elimina a los esqueletos ❶ (P1). **Ahora tira unas flechas a las estatuas** y sube por la escalera para abrir el cofre. Ya tienes el **Mapa de la Mazmorra.** Vuelve sobre tus pasos y entra en la siguiente puerta que hay a la derecha. Sigue de frente, hazte cargo de los esqueletos y tira de las dos palancas **[1]**. Coge las piedras que hay en los cofres. Pasa a la siguiente habitación y sube por la escalera, **liquida al Chu-chu** y sigue por la puerta. Cárgate a uno de los **muñecos metálicos** y divídete en dos ❷ (P2) para subirte a los interruptores de la puerta de la derecha. Entra, **conviértete en Minish y activa la otra armadura.** Vuelve a tu forma natural y acaba con ella para tirar de la palanca... Una **llave pequeña** caerá al vacío, **tírate en su búsqueda en forma de Minish.**

Entra por el pequeño hueco de la derecha y vuelve a tu tamaño normal, coge la Pieza de Corazón ❸ (P2) y **empuja las baldosas para poder salir.** Regresa al rellano de la mazmorra y entra por la puerta izquierda, la misma por la que entraste antes. Avanza hacia arriba y abre con la llave la puerta de la izquierda. Sube a la plataforma para llegar al otro lado **y dispara unas flechas [2]** ❹ (P1) **a los ojos de la pared, pues de esta forma completarás la pasarela.**

Avanza a la siguiente habitación y **destruye al Guerrero** ❺ (P1) **con unas bombas** de esas que gastas. Una vez hecho esto, sal por la puerta, bordea el precipicio ❻ (P1) sin que te toquen las cuchillas y **sube al interruptor para abrir la puerta.** Avanza y coloca una bomba **[3]** junto a las tres marcas que verás en el pasillo, entra en la **habitación secreta y consigue los Guantes de Topo** ❼ (P1).

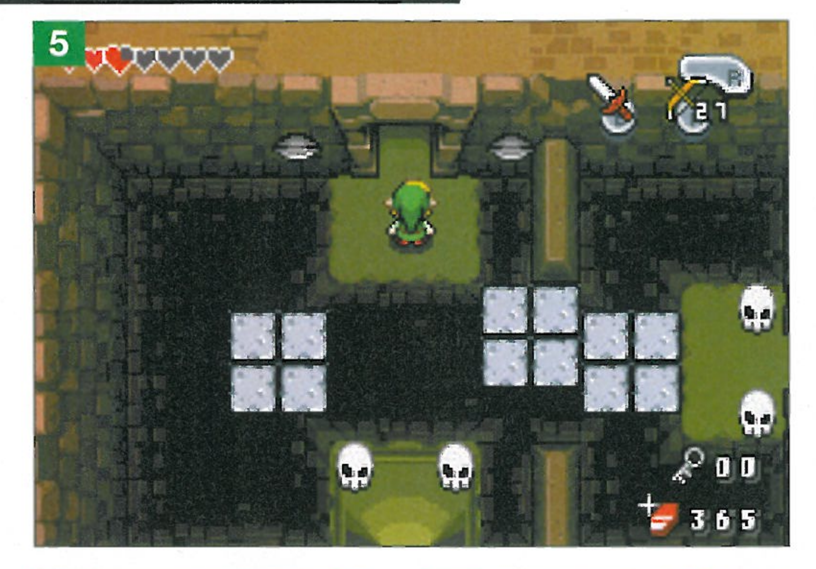
Métete en la **marca azul** y entra en la habitación de arriba, avanza por el sur y **rompe la tierra con los Guantes para colocar el tótem en el interruptor.** Sube por la escalera y pica la tierra para llegar hasta la otra puerta. **Empuja la baldosa [4] hasta el final** ❽ (P2) **y aparecerá la marca roja.** Entra en ella. Dirígete al sur y entra por la puerta que hay más a la izquierda. Elimina todo lo que se mueva y dispara una flecha ❾ (P1) al ojo. Entra por la puerta que acabas de abrir y **liquida a**

PEQUEÑOS CONSEJOS



El Bastón Mágico

Un utensilio de lo más útil si quieres darle la vuelta a los objetos. ¿Cómo? Sí, si le das la vuelta a los jarrones, te permitirán convertirte en Minish. También lo puedes utilizar para disparar a los huecos que veas por el suelo e impulsarte hacia arriba para acceder a zonas altas imposibles.





















los cuatro esqueletos. Sigue adelante y sube por la escalera, encárgate del Chu-chu y pasa por la siguiente puerta.

Sube a las plataformas y dispara flechas a los ojos ❿ (P2) de las dos puertas pero **entra por la puerta que hay al norte [5]**. Divídete en dos y sube a los interruptores ⓫ (P2) para activar las estatuas. **Acaba con ellas y abre el cofre para conseguir la Brújula.** Sal al rellano y rompe la tierra **[6]** para abrirte camino a la puerta que hay más a la derecha ⓬ (PB). Destruye a los Magos y pilla unas caracolas del cofre. Sal y avanza por la penúltima puerta de la derecha. Llega hasta la zona arenosa y destrózala para abrir los cofres. Sal y ve a la puerta de la izquierda. No rompas la arena, y sigue avanzando hasta otra zona arenosa. Rompe la tierra **[7]** y sube por la escalera. Mata al chu-chu y **rompe la tierra para subirte al interruptor, aparecerá un cofre.** Sal por la puerta y sube a las plataformas para ir a la puerta de la derecha. Divídete varias veces en dos **[8]** para mover los bloques de piedra ⓭ (P2)y tira de palanca para que caiga la llave... Ve por ella y utilízala en la única puerta que la necesita. Entra, ponte las botas, tira de la palanca ⓮ (P1) y **corre para llegar hasta el otro lado antes de que la pasarela desaparezca.** Deshazte de las manos, evita los rodillos, **coloca los Tótem en dos interruptores** ⓯ (P1) **y dóblate para subirte a los otros dos [9].** Coge la llave y abre la puerta, pero no entres todavía. Vuelve hacia arriba, hazte Minish ⓰ (P1) y demuestra tu destreza para cruzar por la puerta. Prueba superada. Ahora entra por el hueco pequeño que encontrarás enfrente de la escalera. Vuelve a tu tamaño ⓱ (P1), **sube al interruptor y destroza toda la tierra para pillar la llave Pequeña [10].** Sal y déjate caer para volver a tu tamaño, destruye las manos y sal por la siguiente puerta. Limpia de escombro el terreno y sube por la escalera. Usa la llave en la puerta y déjate caer por el hueco de la derecha. **Abre el cofre** ⓲ (P1) y **coge la Llave Grande.** Dirígete a la sala de las marcas, súbete a la roja y abre la puerta. Rompe los cráneos para conseguir ítems pero ten cuidado y no te electrocutes demasiado.

PEQUEÑOS CONSEJOS



Jarrón Mágico

Utiliza el Jarrón encima de las hojas para desplazarte por el agua y así alcanzar nuevas zonas. También te puede ser muy útil para aturdir y atrapar a los enemigos voladores. Cuando tengas a uno enganchado en el Jarrón lánzaselo a otro enemigo y ¡zas!, dos de una vez. Úsalo para atraer objetos como setas o vasijas, y para limpiar el polvo.

Gleeok

JEFE DE MAZMORRA

Dispara flechas a las palmas de sus manos **[11]** *y cuando estén en el suelo golpéalas con la espada... Entonces Gleeok apoyará la cabeza en el suelo. Es el momento de convertirse en Minish y entrar por la misma boca del Jefe* **[12]**. *Una vez dentro golpea la columna que esté echando chispas hasta destruirla. El resto de veces tendrás que utilizar el Guante de Topo para llegar hasta las columnas. No te duermas, el tiempo es limitado. Coge la Pieza de Corazón y sal por la puerta. Ve hacia arriba y pulsa R en la losa, obtendrás la Ocarina de los Vientos. Utilízala y ve a la marca del pueblo.*

CIUDADELA DE HYRULE

Baja a la zona de las tiendas y mira encima de la panadería: **verás una zona con forma de cueva. Equípate las Garras de Topo y destrózala.**

Entra y rompe la tierra para acceder a los cofres y conseguir Piedras de la Suerte. Luego baja por las escaleras y abre el cofre para conseguir **100 Rupias.** Empuja la roca y **vuelve a salir por donde has entrado. Entra en la casa del fantasma y juega al minijuego,** te costará 10 Rupias. Derrota a todos los enemigos **[13]** y juega hasta que consigas una Pieza de Corazón. Entra en la **casa de los Globos** (junto al pozo) y juega a otro minijuego en el que podrás ganar muchas rupias abriendo cofres (y también perderlas, así que pon mucha atención en lo que haces).

ARCO DE LOS VIENTOS / PLANTA 2

ARCO DE LOS VIENTOS / PLANTA BAJA

Acopla todas las piedras que puedas con los aldeanos, especialmente con la gente que hay dentro de la posada. **Al juntar las piedras con una de las chicas aparecerá un nuevo señor merodeando por el pueblo.** Ve a hablar con él y luego con la chica para que alquile la casa. Entra en la casa y si tienes una **botella vacía te la llenará con Zumo Mágico...** ¡¡Y gratis!!

Entra en la casa que hay al sur de la oficina de correos y funde una Piedra de la Suerte con el inquilino. Aparecerá un **teletransportador cerca de tu casa.** Ve a la derecha de la oficina de correos y funde una piedra con el obrero, luego baja a la casa del Jefe de Obra y **junta otra piedra con él para que empiece a construir otra casa.**

Entra en el **Club Nintendo a cambiar caracolas por figurillas** y cuando salgas verás que la casa está acabada. **Ve al Hotel y habla con una de las chicas para que alquile la casa,** a cambio puedes conseguir otro Zumo Mágico. Usa la ocarina y ve a la **mina de Melta** para fundir una Piedra de la Suerte con él: aparecerá una planta trepadora muy cerca de donde te encuentras. Ve allí y escala por la enredadera **[14]** para **conseguir Rupias y una Pieza de Corazón.**

Vuelve al Pueblo y entra en el bar, empuja el armario hacia la izquierda y conviértete en Minish. Entra por la pequeña puerta y avanza hasta llegar a la **casa de las Rupias.** Elimina a los parásitos y abre el cofre para conseguir Caracolas. Pasa por la puerta, baja por las escaleras y vuelve a tu tamaño. **Coge la botella e inmediatamente se te encargará una nueva misión.**

ALIMENTAR A TILKA

Utiliza la Ocarina para llegar hasta el Lago Hylia. Dirígete al norte cruzando por el puente hasta llegar a la casa. Entra y da de comer al perro, la Botella será tuya. **A continuación conviértete en Minish y junta una Piedra con Tilka.** Vuelve a tu tamaño, sal de la casa y ve al sur a **juntar una Piedra con el Tingle Blanco.**

MONTE MONGOL

Llega con la ayuda de la Ocarina y dirígete a la cueva que hay sobre el **Matorral mercader.** Divídete en dos y sube a los interruptores para abrir la puerta. **Aquí encontrarás 100 Rupias en dos cofres y una Pieza de Corazón, además el Maestro te enseñará el potente golpe de la Estocada Circular.**

MESETA BEELE

Cruza por uno de los puentes hacia el norte y verás una roca que puedes romper con la Garra. Entra y abre los cofres, sube por la escalera y **funde una Piedra con Tingle.** Entonces conviértete en Minish y haz una escalada por la **enredadera para juntar otra Piedra con el Minish.**

GRANJA LON-LON

Atraviesa por la casa del granjero y ve a la cueva del norte; dóblate en dos y mueve la roca. Sube por la escalera y funde una Piedra con Tingle. Tírate y ponte las Botas. Coge carrera y chócate con el árbol. Conviértete en Minish y pasa por el camino estrecho.





¿Quieres salvar a Olimar y Luis? Pues ve criando Pikmin mientras lees nuestra guía.

PIKMIN 2

ENTREGA FINAL

- Cómo recoger todos los objetos de cada nivel.
- Recorrido práctico y detallado de las cuevas secretas.
- Las mejores estrategias para cada enemigo final.

Sigue el recorrido, paso a paso

¡Por fin vas a saldar la deuda de la más famosa aunque también única empresa de Hocotate! Pero la aventura no terminará ahí, por suerte. Aún te quedan por explorar tres zonas con ocho cuevas y sus correspondientes enemigos finales. Tranuilo, que aquí contamos cómo quitarles las ganas de pelea.

BOSQUE DEL DESPERTAR

Coge unos **50 Pikmin azules** y ve hacia el oeste, después del puente gira a la izquierda y acaba con las ranas antes de **hacer el puente.** Hecho esto, cambia de personaje y lleva al mismo lugar unos **Pikmin blancos** para construir el otro puente y destruir las válvulas de gas. En el agua hay **dos rocas cuadradas, una más alta que otra,** pues bien, coge 23 Pikmin azules y súbete con ellos sobre la roca que hay junto a la pared. Cambia de personaje, coge el resto de Pikmin azules y súbelos en la otra roca. De este modo subirás la primera roca y podrás coger **la pelota de badminton** (Aerofreno). Cuando hayas bajado el tesoro, coge todos los Pikmin azules y avanza por el segundo puente hasta que salga **un Tagarote del suelo.** ¡Acaba con él! Después de dejar el tesoro coge unos cuantos **Pikmin azules, rojos, amarillos y blancos** y vuelve donde acabas de matar el pájaro. Destruye la puerta y entra en la cueva.

NIDO DE TAGAROTE

Nivel 1: Elimina al bulbo y coge la canica (Telequinesis cristalizada) y la pluma (Pluma de leviatán).
Nivel 2: Ten cuidado con el **Crisantemo rastrero,** coge el fresón (Baya combustiva), y el sushi (Sabrosa sensación).
Nivel 3: derrota a los 2 Tagarotes y coge la salchicha (Macuto cárnico). Aprovecha para **crear 5 Pikmin morados y 5 blancos.**
Nivel 4: coge la cereza (Granada de cupido), la canica (Telepatía cristalizada) y por último el imán (Imantador Industrial).
Nivel 5: para matar al escarabajo, calcula su radio de ataque, y lánzate a por él con todas tus tropas en cuanto pare de mover las alas. A partir de este momento **en cuanto toque el suelo, salta a por él** [1]. Coge el silbato (Silbato Imperial) y la canica (Clarividencia cristalizada).
Nivel 6: aquí verás **un escarabajo y dos Tagarotes.** Elimínalos, pero quédate con **20 Pikmin azules** con los que mover los tesoros sobre el agua. Coge el trébol (Proyecto de ciencias), el pincho (Amenaza tridulce) y la tapa de yogurt (Salivátrix). También debes **eliminar un bulbo** para coger una pinza de cangrejo (Restos intrigantes).

Tagarote escopeteado.
Este monstruo es muy similar a los Tagarotes normales, aunque tiene más movilidad. Usa la misma táctica de siempre para derrotarlo. Coge la armadura (Aleación justiciera) y sal de la cueva. Ahora tendrás más resistencia a los golpes.

La siguiente cueva está justo tras la cebolla roja, en lo alto de la montaña. Sube con suficientes **Pikmin amarillos para abrir la puerta electrificada.** Después cosecha **Pikmin de todos los colores** y entra en la cueva.

REINO DEL BULBO

Nivel 1: Elimina los bulbos naranjas y coge el broche (Trébol cristalino).
Nivel 2: Llévate a los rojos y destruye los **aspersores de fuego** y las arañas antes de coger la joya (Lágrima pétrea).
Nivel 3: Elimina los monstruos y desentierra la caracola (Concha de olimarnita).
Nivel 4: Mata el sapo y coge la moneda (Mérito desconocido). **Golpea al escarabajo dorado** para que deje caer el cristal (Rey del cristal).
Nivel 5: Coge el brote (Brote ansioso).
Nivel 6: Coge la calavera (Fósil colosal) y el broche (Ojo esmeralda).

Bulbo emperador.
Quédate cerca de su boca hasta que vaya a sacar la lengua, en ese momento tendrás que esquivar el ataque y lanzarle los Pikmin a la cara desde un costado. Repite el proceso hasta eliminarlo [2].

Nivel 7: Coge la armadura (Osadía forjada) con la que te harás **inmune al fuego.** Ahora recluta un buen pelotón de rojos y ve a la sala final, sube los Pikmin por la izquierda y tú ve por el centro para coger la estatua (Busto giroide).
En este momento **la deuda ya está pagada,** pero un imprevisto impedirá que se dé la aventura por finalizada.

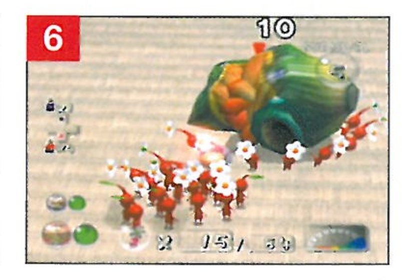












EL ARROYO DESCONCERTANTE

Lleva hacia el Norte **30 Pikmin azules y 30 amarillos con Olimar.** Y **hacia el Oeste 40 azules con el presidente.** Los amarillos úsalos para destruir una puerta electrificada [3] (así podrás acceder a la cueva Paraiso del glotón) y mientras tanto, elimina el sapo y destruye la puerta que está dentro del agua con los azules (en la parte Norte). En la parte Oeste, elimina a los enemigos y **construye un puente** para que puedan pasar el resto de Pikmin. Cuando esté acabado el puente, **coge un buen grupo de amarillos y tíralos al otro lado de la pared** para luego usarlos en la apertura de la valla eléctrica, y utiliza los azules para coger la chapa (Genialidad abstracta). Con un pequeño pelotón de **Pikmin blancos,** baja la rampa que hay tras la nave y **lánzalos por la parte más baja.** Por otro lado, coge bastantes Pikmin azules, ve al Oeste y luego al Sur, **rompiendo la pared oscura** y eliminando a los enemigos. Ahora, dirige los blancos hasta la parte que tiene césped y desentierra una cebolla (Cebolla replicante), que transportarán los azules. **Coge más Pikmin azules y ve a la otra parte del lago,** al Este de la zona, donde verás **una simpática babosa con una flor en la espalda.** Ataca en la flor para eliminarla y conseguir un corcho de pesca (Mina acuática). Después, usa **los mismos Pikmin para construir el puente de atrás,** el cual tendrán que atravesar unos pocos Pikmin amarillos. Cuando quieras llegar hasta el puente verás que el pasadizo es demasiado estrecho para que pasen los Pikmin. Pues la cosa tiene solución: **lánzalos a la zona elevada del lado izquierdo, y dirígelos hasta el final de la estrecha pasarela, de modo que no puedan caer al agua.** Destruye la puerta eléctrica y vuelve a coger Pikmin azules, con los que poder destruir la roca de la piscina, y así **vaciar por completo el lago, y poder acceder a la cueva Salón de ducha.** Coge **Pikmin blancos** y desentierra una caracola (Delicadeza fortificada) del fondo del lago.

Coge todos los Pikmin azules que puedas y ve al lago del Norte de esta zona. En su interior encontrarás la última cueva (Castillo sumergido) y **cuatro rocas cuadras que tendrás que usar para alcanzar el último tesoro de la zona** [4]. Como podrás comprobar, si colocas Pikmin azules sobre las rocas más altas, las otras subirán y estas bajarán. Como una balanza. Tendrás que llevar los Pikmin y a uno de tus personajes desde la roca situada más a la derecha, hasta donde se encuentra la tuerca (Faja de masaje). Cuando la hayas cogido, pilla 100 Pikmin azules y dirígete al castillo sumergido.

CASTILLO SUMERGIDO

Nivel 1: Hazte con el bombón (Arruinadieta), la galleta (Cebo para bichos) y el donnut (Rueda de repostería). Para cargarte al bulbo de fuego tienes que **atraerlo hasta el agua y atacarle contundentemente.** Si tardas demasiado en pasar de nivel, **una forma acuosa con dos enormes piedras caerá del techo** y te intentará aplastar. Esquívalo ya que por ahora **es invencible.**
Nivel 2: Ve primero a la zona más estrecha para evitar más fácilmente **el monstruo sobre ruedas.** Coge la galleta (Galleta confortable), el donnut (Cojín de chocolate) y el pastel (Aro repostero) [5].
Nivel 3: Coge el tapón (Emblema reflexivo), y las dos galletas (Galleta convincente y Colchón suculento).
Nivel 4: Coge la lata (Archivo abierto) y la pila (Protón AA). Golpea **una cucaracha dorada** para obtener un bombón (Pálida pasión).

> **! *Espectro acuático:***
> *Crea 10 Pikmin morados con las 2 flores. Como esperabas, el enemigo es el mismo que ha estado persiguiéndote nivel por nivel, pero ahora cuentas con 10 Pikmin morados. Úsalos para hacer que tome forma sólida y atácale hasta destruir los rodillos de piedra.*

Nivel 5: Repite el proceso cuando huya a pié y conseguirás un megáfono (Generador acústico), con el que **podrás sacar los Pikmin del suelo tan solo silbando.**
Teniendo en tu poder **30 Pikmin amarillos, 30 rojos, 30 azules y 10 blancos** dirígete a la siguiente cueva.

PARAÍSO DEL GLOTÓN

Nivel 1: Coge el lápiz del Mario Paint (Instrumento maestro).
Nivel 2: Coge la lata (Depósito de subsistencia), y la galleta (Galleta acuciante).
Nivel 3: Coge la brújula (Regidor del destino), y el colgante (Sintetizador armónico).
Nivel 4: Coge la bolsa de golosinas (Energía del zángano), la taza (Vigorizador), y el bombón (Blanca bondad). Elimina todos los enemigos para conseguir los tesoros.
Nivel 5: Elimina con cuidado a las larvas [6] y coge la antena (Antena ceñuda) y el estuche (Escenario mágico).
Nivel 6: Coge el huevo (Vitualla puntillosa), el donut (Dulce soñador), la carne (Carne del campeón) y la goma (Material de ensueño) que te













dará el "perro gigante" [7]. **Desde ahora eres inmune a la electricidad.**
Ve hasta la última cueva con los mismos Pikmin que antes.

SALÓN DE DUCHAS

Nivel 1: Ten cuidado con las **rocas que caen del techo** y coge la sartén (Cocina divina).
Nivel 2: Coge la pila (Energía duradera) y la pastilla de jabón (Generador de espuma).
Nivel 3: Coge el espejo (Escenario espejado), la tapa (Fuente Vorpal), y la concha (Concha suculenta) después de **haber eliminado a todas la medusas.**
Nivel 4: Coge la hoja (Fruslería arbórea) y **cultiva los Pikmin que quieras** [8].
Nivel 5: Coge la chapa (Emblema de la felicidad), el exprimidor (Extractor despiadado) y la lata (Contenedor permanente).
Nivel 6: Coge el bote (Tanque copioso), la dentadura (Mandíbula de Behemoth), y el patito de goma (Gomático feo).

! Berberéchido urraca. *Recluta a todos los Pikmin que tengas y ve hacia la babosa. Ella solo atacará si te colocas frente a su boca, por lo tanto, da vueltas a su alrededor continuamente, lanzando tus Pikmin hacia la flor hasta que casque [9].*

Nivel 7: Consigue el amplificador (Amplificador amplificado) con el que aumentará **el alcance de tu silbato.**

TIERRA DE PROMISIÓN

Coge un buen número de **Pikmin azules** y ve al Sur. Elimina a todos los enemigos y ve por un pequeño camino, situado junto a la primera cueva de la zona, Caverna del caos, hasta un pequeño lago. Después de acabar con el cangrejo, derriba la puerta y después **destruye la roca para que se filtre el agua. Coge un grupo de amarillos, derriba la vaya electrificada y elimina al gusano** para poder coger la piña (Espira conífera) [10]. Si caminas un poco más adelante, verás la entrada de la cueva Sima de los héroes. Coge un gran grupo de **Pikmin azules** y ve al Este, donde tendrás que fabricar un puente. **Coge todos los Pikmin blancos que tengas y derriba la pared tóxica.** Cambia a los azules y elimina a los enemigos, uno de ellos soltará una castaña (Semilla de la avaricia). Avanza un poco más, destruye el segundo muro tóxico con los Pikmin blancos y coge una seta (Hongo quitahipo). Cerca del hongo verás la última cueva de la zona, el Refugio de los sueños. Coge **100 pikmin de cualquier color** y ve a la zona donde cogiste la seta. En la siguiente zona, **todas las flores que hay plantadas son "enemigos",** elimínalos y coge la bellota (Fruto acorazado). Cerca de la nave encontrarás una mancuerna azul (Aparato apocalíptico), pero necesitarás 100 Pikmin morados para poder moverla. Si no tienes suficientes tendrás que **bajar hasta el nivel 8 del complejo subterráneo** para conseguirlos. ¿Ya? Pues a investigar las cuevas. Para afrontarlas con total tranquilidad tendrás que llevar **30 Pikmin azules, 30 amarillos, 30 rojos y 10 blancos.**

CAVERNA DEL CAOS:

Nivel 1: Coge la canica (Esfera de la risa) y el pastel (Destrozaesmalte).
Nivel 2: Coge los anillos (Baratija glacial) (Joya estrella hembra), y el broche (Esencia del desconsuelo) del interior de los bulbo de fuego.
Nivel 3: Elimina a **todos los crisantemos.** Te llevará un rato porque hay un montón. Después coge el pimiento (Hortaliza infernal). También tendrás que desenterrar una patata (Hija de la tierra).
Nivel 4: La zona no es muy grande, pero está llena de lanzallamas, agua y bombas. **Enterrados en el suelo hay dos bulbos emperador** que ocultan una lata de sardinas (Contenedor del saber). Para eliminarlos fácilmente **haz que se coman las bombas** y en cuanto exploten, échales todos los **Pikmin azules** encima hasta matarlo. Coge el envase vacío (Bañera láctea).
Nivel 5: En este nivel tan solo tendrás que **recolectar más Pikmin y hacerles beber néctar** para que les crezca la flor [11].
Nivel 6: Coge el champiñón (Grandiñón), y el pendiente (Princesa de las perlas) después de limpiar la zona de enemigos.
Nivel 7: Coge la galleta (Galleta impenetrable) que oculta el verraco volador, y hazte también con la pila (Depósito combustible).
Nivel 8: Este nivel está totalmente **plagado de bulbos** y dos Groink. Coge la lata (Silo de espacio vacío).
Nivel 9: Destruye el gas con los **Pikmin blancos,** y usa los azules contra los enemigos. Coge la cabeza de gato (Cabecita loca) y el biberón (Escultura maternal).

! Langostreio segmentado. *Cuando el gigantesco crustáceo empiece a rodar, haz que se estampe contra una pared y quedará boca abajo. En este momento tendrás que lanzar todos tus Pikmin en su abdomen. Cada vez que golpee la pared, caerán rocas del techo y tendrás que esquivarlas para no perder Pikmin.*

Nivel 10: Cuando acabes con él, hazte con la cabeza de muñeco (Silenciador).

SIMA DE LOS HÉROES:

Nivel 1: Usa todos los Pikmin contra los enemigos y coge la bellota (Fruto corpulento) [12]
Nivel 2: Limpia la zona con **Pikmin amarillos** y después desentierra la joya (Esencia del amor puro).
Nivel 3: Ten mucho cuidado con las arañas bomba. Después de













eliminarlas, ya puedes dedicarte a la recolecta de canica (Esfera del amor).

Nivel 4: Elimina al monstruo para hacerte con la moneda (Elemento lustroso).

Nivel 5: Planta los Pikmin que pienses que vas a necesitar y **bebe mucho néctar** para hacer que les crezca la florecilla.

Nivel 6: Aquí encontrarás agua por todos lados y una barbaridad de enemigos acuáticos. Usa solo tus **Pikmin azules** para acabar con ellos y después, más tranquilo, coge la lata (Contenedor estricto).

Nivel 7: En cuanto empieces, **derriba la pared más cercana y deja todos los Pikmin dentro de la sala.** "¿Qué voy a hacer yo sin Pikmin?" Tranquiii... Usa uno de los personajes para **hacer que los gusanos se vayan eliminando entre ellos mismos.** Luego vuelve a por tus Pikmin y acabarás con la babosa fácilmente. Por último, coge el anillo (Infausta joya).

Nivel 8: Aquí conseguirás unos cuantos aliados más.

Nivel 9: Este nivel está literalmente **infestado de bulbos de todas clases** [13]. Después de darles, coge la lata (Medidor de impulsividad).

Nivel 10: **Usa el detector** para saber qué enemigo tiene el bloque blanco (Girórbloco preciado) y a él.

Nivel 11: Primero acaba con el gusano y después coge el bloque azul (Girórbloco preferido) Ten mucho cuidado con las rocas que al caer impactan contra las paredes y pueden darte de rebote.

Nivel 12: Coge el bloque verde golpeando la cucaracha dorada (Giróbloco perdido).

Nivel 13: Utiliza el montículo donde se encuentra el enemigo para bloquear las balas. Coge el bloque amarillo (Giróbloco memorable).

Nivel 14: **Cuando hayas cascado a casi todas las arañas, caerá del techo otra mucho más grande.** Cuando acabes con ella coge la pieza verde (Giróbloco afectuoso).

! Patas largas furibundo.

Acaba con todas las medusas de la zona antes de comenzar el enfrentamiento contra el verdadero enemigo final. Cuando llegue este momento, coge un pequeño grupo de Pikmin y colócate bajo el monstruoso enemigo [14]. Lánzale los Pikmin al cuerpo y llámalos cuando vaya a quitárselos de encima. No tengas miedo a sus patas porque esquivarlas resulta bien fácil, debido al gran tamaño del bichejo. Son lentas y se ve perfectamente donde caerán.

Nivel 15: Coge la cabeza de robot (Viejo amigo añorado).

REFUGIO DE LOS SUEÑOS

Nivel 1: Acaba con los enemigos y pilla el kiwi (Delicia de incógnito) [15].

Nivel 2: Haz **que el Groink se cargue a todos lo enemigos.** Después coge el sacapuntas (Afilador manual), y el lápiz (Potenciador de trabajo).

Nivel 3: Intenta acabar con todos los enemigos **usando las bombas de los Dirigibolios.** Si no lo consigues, cárgatelos por el método tradicional y después coge el pad digital (Girándula jubilosa) [16].

Nivel 4: **Camina despacio** hasta conseguir que se maten todas las larvas solitas. Coge la moneda (Elemento reflejado).

Nivel 5: Usa los **Pikmin rojos para limpiar el nivel de enemigos y de peligrosos lanzallamas,** y ve después a recoger la manzana (Urbanización insectil).

Nivel 6: Haz que todos los enemigos se eliminen entre sí y coge la bola de cristal (Orbe del futuro).

Nivel 7: Coge el broche (Esencia del deseo) que tiene un Verraco en su interior. Limpia toda la zona con un pequeño grupo de Pikmin para poder salir al siguiente nivel.

Nivel 8: Elimina todas las arañas y después al escarabajo. Coge la calabaza (Calabaza posesa) y la muñeca (Michenilizer) [17].

Nivel 9: Recupera fuerzas con un poco de néctar.

Nivel 10: Haz que el Groink elimine a cuantos enemigos puedas, y acaba con las medusas para poder coger el juego (Talismán de vida).

Nivel 11: Poco a poco, **elimina los aspersores tóxicos y a todos los enemigos.** Luego recoge la ficha de madera (Piedra del lider) y la tapa (Tiranía del sabor).

Nivel 12: Coge la lata (Depósito inagotable) y desentierra el anillo (Comunicador universal).

Nivel 13: Muchos bulbos en pocos metros cuadrados. **Averigua cuál tiene la crema de zapatos** (Cartelera alienígena) antes de atacar.

! Araña Titán.

Aunque parezca lo contrario, no es tan difícil acabar con ella. Lo primero que tienes que hacer es coger los Pikmin rojos y dejar el resto lejos de la zona central, dado que necesitarás un mínimo de 30 Pikmin para transportar los objetos hasta la nave. Cuando el monstruo haga aparición, comprobarás que utiliza cuatro objetos para realizar ataques de fuego, agua, electricidad y veneno. Como los Pikmin rojos son inmunes al fuego, y la muerte por veneno o agua puede evitarse tan solo silbando, el único peligro grave que puedes tener es la electricidad, pero el caso es que se puede esquivar muy fácilmente. Lánzale los Pikmin hacia los aparatos que rodean su cuerpo en el siguiente orden para facilitarte el trabajo: generador eléctrico, grifo, bomba tóxica y lanzallamas. Cuando le hayas despojado de sus armas se mostrará tal y como es. Atácala por la espalda y ya verás cómo ni llega a tocarte [18].

Nivel 14: Después del larguísimo combate, coge a Luis (Rey de bichos), la bomba tóxica (Bomba cómica), el generador eléctrico (Terapeuta brutal), el lanzallamas (Lanzallamas) y el grifo (Mega-bombeador) para, al fin... **¡dar por concluida esta fantástica aventura!**

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

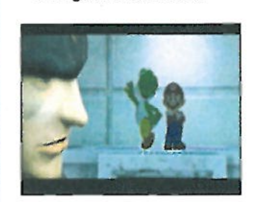
MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Figuras:
Dirígete a la máquina expendedora de figuras que está en el túnel de acceso E-1 e introduce los siguientes códigos para obtener estas figuritas y así aumentar tu colección personal de Mega Man:
- **91327856:** Axl (DNA)
- **38184155:** Axl
- **72443102:** Black Zero
- **19837556:** Cinnamon (Iron Maiden)
- **92106548:** Cinnamon
- **02098772:** Marino
- **87352041:** Marino (Quicksilver)
- **47722361:** Massimo (Gold)
- **44162918:** Megaman X 2
- **73001472:** Megaman X
- **19690831:** X-Armor
- **29290141:** Zero
- **72443102:** Zero 2



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:
- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.



THE URBZ

Códigos:
Primero tienes que desbloquear al gnomo de los trucos metiendo el código **abajo, L, Z, R, X, izquierda** en plena partida. Una vez aparezca el gnomo, habla con él y podrás introducir los siguientes e interesantes códigos:
- **Adquiere habilidades:** abajo, Z, arriba, Y, R.
- **Fotos en los créditos:** arriba, abajo, A, arriba, abajo, A.
- **Físico al máximo:** R, Z, abajo, Y, Y.
- **Mente al máximo:** abajo, X, izquierda, R, abajo.
- **Artístico al máximo:** R, Y, arriba, Z, abajo.
- **Poder social:** B, izquierda, X, R, L, A.

METROID PRIME 2: ECHOES

Multijugador:
- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Santuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Santuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:
- **Boss Gallery:** 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Trucos:
Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal para conseguir los siguientes trucos:
- **Ganas 1000 $.** Izquierda, izquierda, derecha, X, X, derecha, L, R
- **Consigues 200$ extras en el modo "career".** Arriba, arriba, arriba, izquierda, R, R, R, abajo
- **Desbloquea la compra de los mejores coches del juego.** Arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

Sigue jugando aunque hayas completado el juego:
Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de la aventuraza rolera, ésta.

Movimientos:
En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas. A cada cierta cantidad de pruebas superadas conseguirás nuevos movimientos y ataques:
- **Medalla Bump Attack:** Completa los niveles 71-80
- **Medalla Double Dip:** Completa los niveles 51-60
- **Medalla Double Dip P:** Completa los niveles 61-70
- **Medalla Fire Drive:** Completa los niveles 11-20
- **Medalla Lucky Day:** Completa los niveles 81-90
- **Medalla Pity Flower:** Completa los niveles 31-40
- **Medalla Return Postage:** Completa los niveles 91-100
- **Medalla Sleepy Stomp:** Completa los niveles 1-10
- **Strange Sack:** Completa los niveles 41-50
- **Medalla Zap Tap:** Completa los niveles 21-30



PIKMIN 2

Modo "Challenger":
Vence a Beady "patas largas" en donde se encontraba la araña "Citadle" y carga con su llave hasta la cueva.

Escenas:
- Para conseguir una escena de película de "El oscuro secreto de Luis" tendrás que completar las 30 misiones del modo "challenger" obteniendo flores rosas.
- Para ver los créditos cuando quieras, consigue 10.000 pokos.

Tercer jugador:
Consigue 10.000 pokos y aparecerá el presidente.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Palo de Hockey
Cuando consigas la espada escorpión regresa al hall del trono y pulsa el interruptor hasta que encares la habitación a la puerta que lleva a la fuente de guardado. Ahora ponte de espaldas a la puerta y mira arriba a la derecha, veras un saliente al que podrás agarrarte a él y espera que la habitación vuelva a su ser, entonces verás ahí el palo de hockey.



RAYMAN 3

Consigue los guantes:
En las catacumbas mientras persigues a Dahaka cuando llegues a una zona que tienes que empujar 3 piedras para dejar el camino libre.





Después de empujar la primera, dirígete a la escalera y luego a la derecha, ahora corre por la pared y luego salta a la columna de la derecha, balanceate y salta a la izuiqerda. Sigue por ese camino y verás el arma en una rendija a la izquierda.



SOUL CALIBUR 2

Desbloqueables:

- **Fondo de pantalla alternativo:** Completa todas las misiones del modo maestro de armas.
- **Extra Time Attack:** Completa la misión 4 del capítulo 9 del modo maestro de armas.
- **Assassin:** Completa la misión 2 del sub-capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Beserker:** Completa la misión extra del sub-capítulo 1 en el modo maestro de armas.
- **Cervantes:** Completa el capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Final de personaje:** Completa el modo arcade con cada personaje.
- **Charade:** Completa la misión 1 del capítulo 3 del modo maestro de armas.
- **Escenario Egyptian Crypt:** Completa la misión 5 del capítulo 8 del modo maestro de armas.
- **Extra Arcade:** Completa el modo arcade al menos una vez.
- **Extra Practice:** Completa la misión 1 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival:** Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Death Match Mode):** Completa la misión 3 del sub-capítulo 4 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Extreme Mode):** Completa la misión 2 del capítulo 2 del modo maestro de armas.
- **Extra Survival (Standard Mode):** Completa la misión 5 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Extra Team Battle:** Completa el modo Team Battle.
- **Extra Time Attack:** Completa la misión 1 del capítulo 5 del modo maestro de armas.
- **Extra Versus:** Completa el modo extra arcade al menos una vez.
- **Extra Versus Team Battle:** Completa el modo extra arcade al menos una vez.
- **Escenario Hwangseo Palace:** Completa la misión 2 del capítulo 7 del modo maestro de armas.
- **Escenario Labyrinth:** Completa la misión 6 del capítulo 6 del modo maestro de armas.
- **Escenario Lakeside Coliseum:** Completa la misión 3 del capítulo 1 del modo maestro de armas.
- **Lizardman:** Completa todas las misiones del modo maestro de armas, incluidas las misiones extras y las de los sub-capítulos.

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":

Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el CD1 en la consola, y verás en la pantalla que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:

- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP Al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (existen varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:

Completa el juego, ahora ve a hablar con el mayor de la villa de Katz y verás algo gracioso.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL S.
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY

- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON

- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON COLOSSEUM (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA (GBA)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS
- FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
- HAMTARO RAINBOW RESCUE
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- MARIO VS. DONKEY KONG
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SUPER MARIO BALL
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE

- ANIMAL CROSSING
- 1080° AVALANCHE
- DONKEY KONGA
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- METROID PRIME 2: ECHOES
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA
- PIKMIN
- PIKMIN 2
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- TALES OF SYMPHONIA
- WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAME
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM





TONY HAWK UNDERGROUND 2

Códigos:

En el menú de trucos, introduce:

- **oldskool:** Natas Kaupas
- **straightedge:** Perfect rail.

Personajes ocultos:

Para desbloquear a todos los personajes ocultos solo tienes que completar todos los modos de juego con **un 100%.**

WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAMES

Opciones desbloqueables:

Una vez completes la última de las puertas del modo normal, tendrás acceso a lo siguientes apartados:

- **Descripción de los personajes.**
- **Modo difícil.**
- **Películas.**
- **Modo riesgo.**
- **Géneros de juegos mixtos.**

Sound Test

Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).



ZELDA FOUR SWORD ADVENTURES

Arena multijugador:

Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear **4 nuevas arenas** correspondientes al mundo de la sombra.

La torre de Tingle

En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que le ganes, o sea, que superes tu propio record, conseguirás 500 más. Así que condura tu esfuerzo y ve superándote poco a poco para conseguir el máximo número posible de hermosas rupias.

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO



Trajes para el modo multijugador:

En el menú de extras, introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:

En el menú de extras introduce la siguiente combinación: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

BUSCANDO A NEMO 2: LA AVENTURA CONTINÚA

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de passwords:
- **RK3SJS9Q7J** Desbloquea todas las pantallas y mini-juegos.
- **h7c2?s9Q75** Completa "Bloat escape".
- **16CX?S9Q72** Completa "Bubbles escape".

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords:
¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!
- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

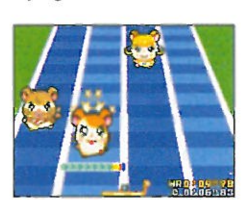
GRAND THEFT AUTO

Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego y podrás hacer ejercicio a tu aire.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.



HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

Passwords
- **CLJJBGLQ pista 1:** Jurassic Jam - T-Rex Valley
- **CLJJCFKP pista 2:** Jurassic Jam - Dinosaur Boneyard
- **CLSLDDJN pista 3:** Spider Alley - Black Widow\'s Nest
- **CLSLFCHM pista 4:** Spider Alley - Insect Hive
- **CLBBGBGL pista 5:** Buccaneer Bay - Whiteskull Cliffs
- **CLBBHZFK pista 6:** Buccaneer Bay - Monsters of the Deep
- **CLTKJYDJ pista 7:** Tiki Island - Jungle Snakepit
- **CLTKKXCH pista 8:** Tiki Island - Gator Forest
- **CLZGLWBG pista 9:** Zero Gravity Zone - Solar Strip
- **CLZGMVZF pista 10:** Zero Gravity Zone - Satellite Mission
- **CLLLNTYD pista 11:** Lava Land - Fire Mountain
- **CLLLPSXC pista 12:** Lava Land - Volcano Battle
- **CLFNQRWB** tendrás completas todas las pistas del juego



LOS INCREÍBLES

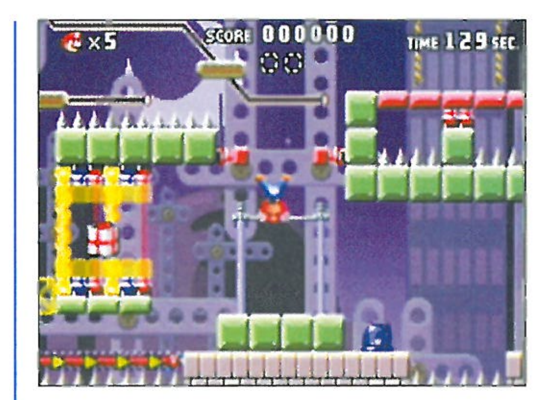
Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F	Fase 4-6-1
(Fase final)	

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos para coseguirlo.



- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Nissan Skyline:
Para desbloquear este coche deberás correr más de 500 millas.

POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

SONIC BATTLE

Cartas de combo:
Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos de los chavales:

SUPER MARIO BALL



Sala de 35 estrellas
La sala de 35 estrellas (la última sala del juego) la encontrarás una vez hayas conseguido 35 estrellas en otros mundos. **Entra en un cañón, ve al castillo de Bowser** y podrás entrar.

Time Attack
Vence al menos a dos jefes para desbloquearlo.

- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.



SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:

- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Traga-perras:** Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:

Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder utilizando este truquillo.



SHINING FORCE

Cartas:

- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



SUPER MARIO BROS (NES CLASSIC)

Continuar después de un Game Over:

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores y **mantén A pulsado, y dale al Start.** Aparecerás, no en el punto exacto donde la has pifiado, pero sí en el comienzo de la misma fase.

Saltar a niveles 6, 7 y 8:

En el **mundo 4-2,** después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**

SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda.Cuando completes la secuencia deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltarlo, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.



TORTUGAS NINJA 2 BATTLE NEXUS

Códigos:

Introduce los siguientes códigos para conseguir desbloquear las correspondientes rutas:

- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.



XEVIOUS (NES CLASSIC)

Saltar la fortaleza

Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" **pon el juego en pausa y espera un momentito.** Vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! ¡Te has saltado la fortaleza!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100

Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja de juego aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

SEGA transforma su **gran** juego de lucha en **RPG** de acción.

- GAMECUBE
- 2005 (YA EN EEUU)
- SEGA
- RPG-ACCIÓN

VIRTUA QUEST

La saga «Virtua Fighter» fue un pelotazo en consolas y recreativas. Un excepcional juego de lucha que ahora, con el tiempo, llega reconvertido a aventura/RPG/peleas a tope sin perder, eso sí, nada de su carácter. Así que en este desafío virtual habrá exploración, búsqueda de tesoros y personajes que crecen y aumentan sus niveles, pero también muchos golpes y acción de la buena, todo envuelto en un estilo gráfico que nos llevará hasta la serie original, con héroes cuya presencia nos emocionará. El sello VF volverá a estar de moda.



De todo. *Reunirá elementos de los RPG (exploración, desarrollo de los personajes) con peleas super animadas en las que llegaremos a dominar 45 golpes diferentes.*



¡Potencia! *Sei tendrá que evitar que los esbirros de la organización Judgement 6 se hagan con el control del mundo. Y para ello no escatimará magias ni golpes espectaculares.*



Aprende. *Sei, el héroe de esta historia, irá adquiriendo movimientos que le permitirán vencer a todos los rivales y además viajar por el escenario.*

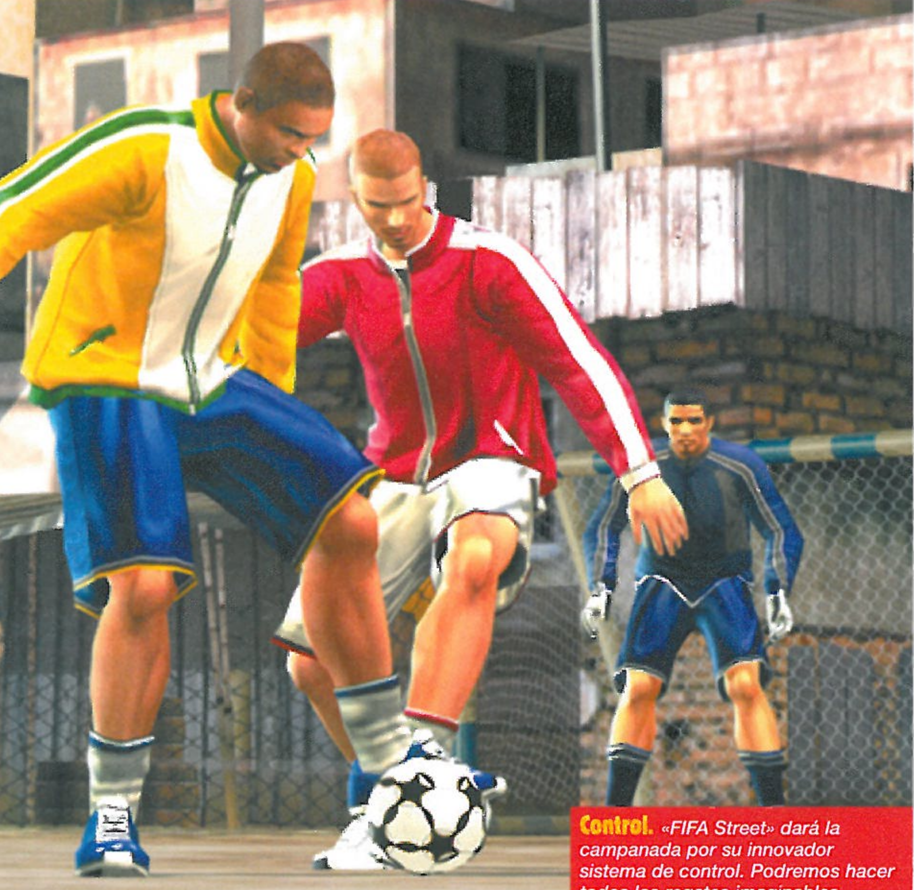
A luchar. *Los combates serán la salsa del juego. Sei aprenderá los movimientos de los Virtua Fighters, aunque también deberá coleccionar e intercambiar tesoros ocultos.*

Todas las **estrellas** del **deporte rey** jugarán en Cube.

» **GAMECUBE**
» **MARZO**
» **EA SPORTS**
» **FÚTBOL**

FIFA STREET

Figo, Zidane, Henry, Ronaldinho, Raúl, Adriano, Beckham, Reyes, Eto'o... ¡todos se van a ir a la calle! Tranquilo, que no es que todas estas estrellas vayan a ser expulsadas de sus equipos, sino que van a tener que vérselas en partidillos de 4 contra 4, en la calle. Sí, como en tu barrio, solo que viajando por los países de cada uno de los equipos de bestias a los que te vayas enfrentando. ¿Trenzar buenas jugadas? Bueno, será importante, pero lo suyo será hacerle el regate que te dé la gana a tus ídolos. ¿Mola?, ¡pues pasa la bola!





Control. *«FIFA Street» dará la campanada por su innovador sistema de control. Podremos hacer todos los regates imaginables usando solo los sticks del mando.*



Diabluras. *¿Quieres tener bajo tu control todas las habilidades que Ronaldinho muestra con un balón? Pues con «FIFA Street» tendrás las suyas y las de todas las estrellas.*



Partidos de 4 contra 4. *Aún no está confirmada una opción multi, pero el tipo de juego invita a pensar en partidos tipo "hermanos contra vecinos".*



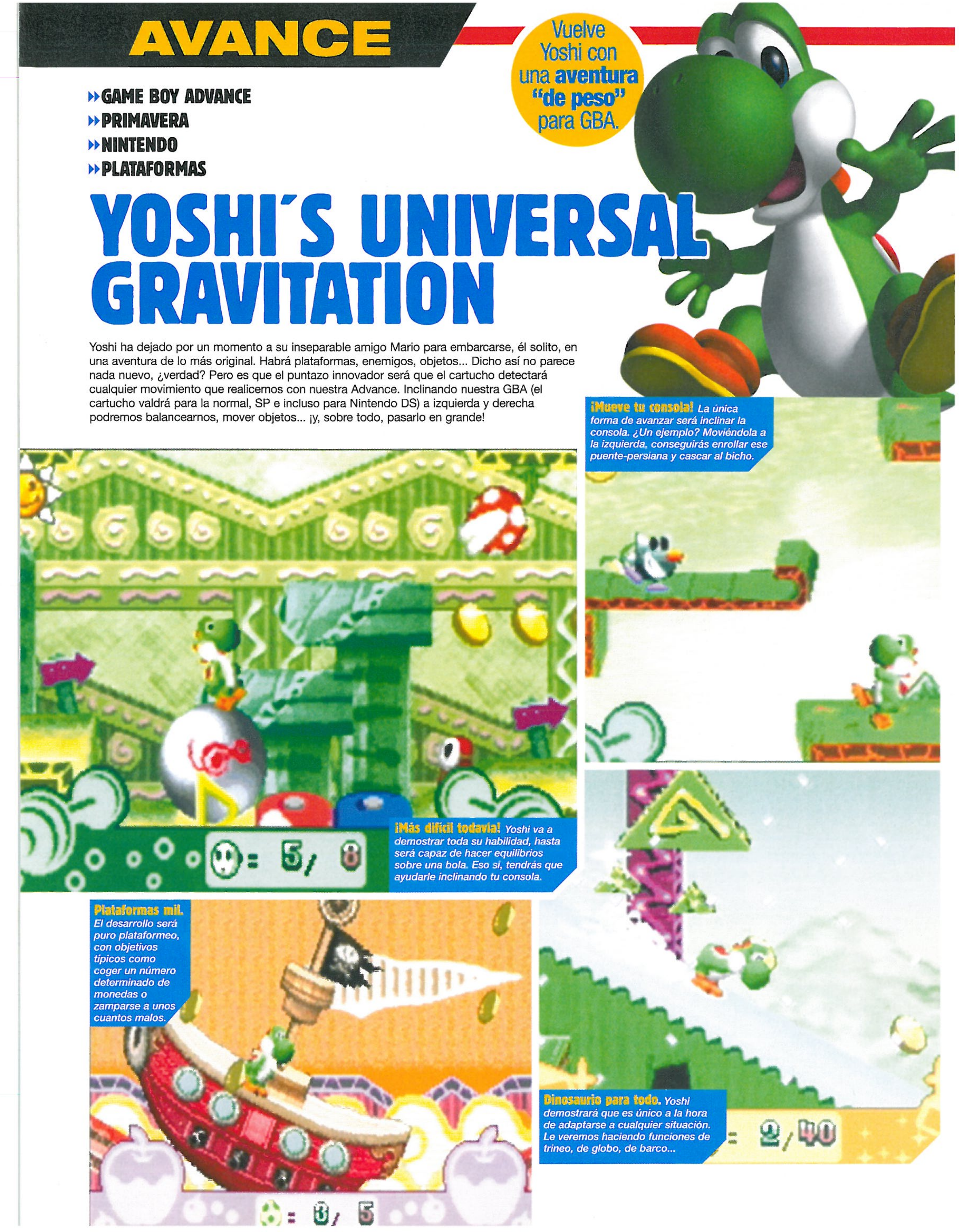
Catedrales del fútbol... callejero. *Río de Janeiro estará tan bien representada como Amsterdam o Marsella. En sus calles jugaremos emocionantes "goles regañaos".*

Vuelve Yoshi con una **aventura "de peso"** para GBA.

- GAME BOY ADVANCE
- PRIMAVERA
- NINTENDO
- PLATAFORMAS

YOSHI´S UNIVERSAL GRAVITATION

Yoshi ha dejado por un momento a su inseparable amigo Mario para embarcarse, él solito, en una aventura de lo más original. Habrá plataformas, enemigos, objetos... Dicho así no parece nada nuevo, ¿verdad? Pero es que el puntazo innovador será que el cartucho detectará cualquier movimiento que realicemos con nuestra Advance. Inclinando nuestra GBA (el cartucho valdrá para la normal, SP e incluso para Nintendo DS) a izquierda y derecha podremos balancearnos, mover objetos... ¡y, sobre todo, pasarlo en grande!



¡Mueve tu consola! *La única forma de avanzar será inclinar la consola. ¿Un ejemplo? Moviéndola a la izquierda, conseguirás enrollar ese puente-persiana y cascar al bicho.*

¡Más difícil todavía! *Yoshi va a demostrar toda su habilidad, hasta será capaz de hacer equilibrios sobre una bola. Eso sí, tendrás que ayudarle inclinando tu consola.*

Plataformas mil. *El desarrollo será puro plataformeo, con objetivos típicos como coger un número determinado de monedas o zamparse a unos cuantos malos.*

Dinosaurio para todo. *Yoshi demostrará que es único a la hora de adaptarse a cualquier situación. Le veremos haciendo funciones de trineo, de globo, de barco...*

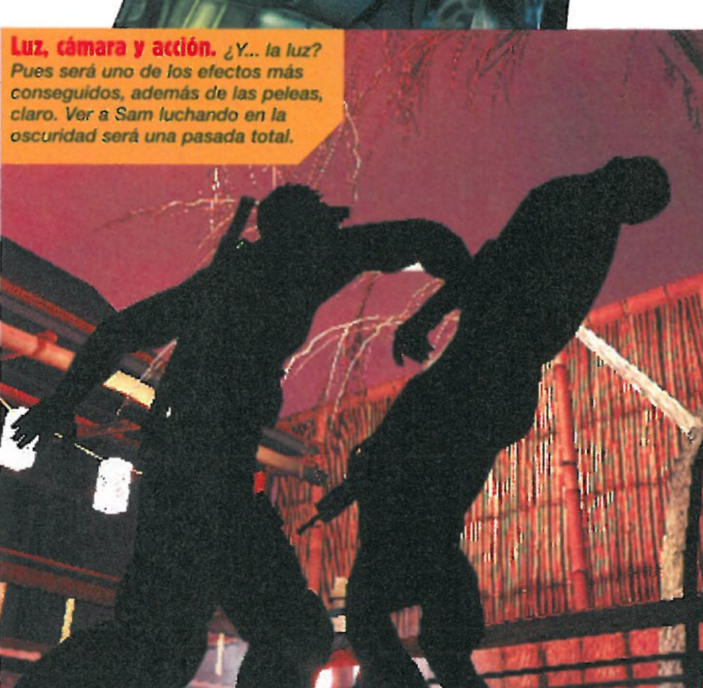
El espía **Sam Fisher** quiere volver a **infiltrarse** en tu CUBE.



- GAMECUBE
- MARZO
- UBISOFT
- AVENTURA DE ESPÍAS

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

¡Sam Fisher volverá a la acción en pocos meses! Los genios de Ubisoft andan preparando el título más realista y con mayores adelantos de programación de la saga. Veremos efectos de partículas, decorados con movimiento y, cuando noqueemos a alguien, lo veremos "caer como un trapo". ¡Como en la realidad, vaya! Además, nuestro experto espía podrá realizar nuevos movimientos tan agresivos como cuchilladas hacia delante o rodillazos en... ahí, sí. Por supuesto, también contará con nuevas armas y gadgets. ¡Preparaos para crear el caos!



Luz, cámara y acción. *¿Y... la luz? Pues será uno de los efectos más conseguidos, además de las peleas, claro. Ver a Sam luchando en la oscuridad será una pasada total.*

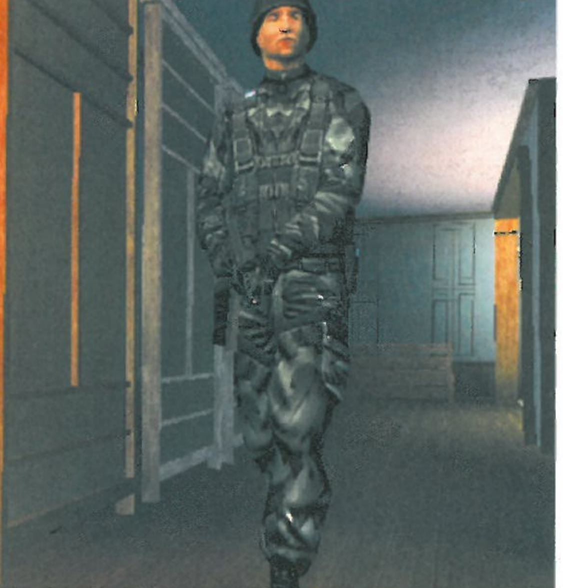


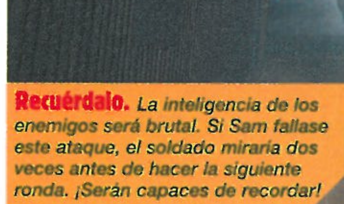
¡Hombres al agua! *¡Y qué agua! Siguiendo la tradición, los efectos acuáticos rayarán la realidad. Lo notaremos, sobre todo, al agarrar a un malo y tirarnos con él "al pilón".*





¡Cuándo sales, Sam! *En marzo, saldrá. Y de detrás del biombo, justo en el momento en el que el soldado le dé la espalda. ¡Va a saber ese "quién está ahí"!*





Recuérdalo. *La inteligencia de los enemigos será brutal. Si Sam fallase este ataque, el soldado miraría dos veces antes de hacer la siguiente ronda. ¡Serán capaces de recordar!*

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

"TAK"EANDO EN LA GAMECUBE

Qué tal chicos N. Acaban de regalarme una GameCube (gracias papás, sois la bomba) y quería saber qué juegazos de plataformas saldrán durante este año. Bueno, mejor si además tienen un poco de aventura, o de acción.
Fernando Panduro. Sevilla.

NA. Cómo va Fernando. Congratulations por la GameCube. Sí, buenos padres. En fin, habrá cosas muy potentes en este campo para tu nueva GC. Uno de los juegos más atractivos será **Tak 2.** La primera parte nos hizo mucha gracia, y esta promete más acción, tensión y aventuras, así que... ¡nos la pedimos! **Donkey Kong Jungle Beat** también va a desatar pasiones. Lo llevamos comentado en este mismo número. ¿Has visto qué movida, con esos graficazos? Y encima se puede jugar con los bongós. La pasada, vamos. Y nuestra última recomendación es estar muy atento a lo nuevo de **Kirby.** El gordinflón rosa mostró hace nada unas pantallas muy jugosas de su última aventura a través de Nintendo Japón. La promesa es que tendrá el esquema de las aventuras de GBA pero con los gráficos de CUBE, y eso quiere decir jugabilidad a tope. Bye!

MI DS A LA MODA

Buenas. Soy Juan, tengo 15 años y estoy deseando que salga la DS en España. ¿No sabréis la fecha de lanzamiento, verdad? Bueno, he leído algo sobre un juego de lucha para DS en plan Super Smash Bros. ¿Qué me podéis decir? ¿Sabéis si Nintendo tiene pensando sacar NES Classics en DS? Gracias.
Juan Tadeo. Madrid.

NA. Pues sí, alguna idea tenemos con la fecha de lanzamiento de DS. ¿Qué te parece marzo? Aun no hay día concreto, pero todo el mundo da por hecho que estará lista, preparada, a punto, en la línea de salida... en ese mes. Además seguro que saldrá con un buen número de juegos, aunque realmente para el que tú dices habrá que esperar un poco. Eso estará en Japón más o menos en verano. Se llama **Jump! Super Stars** y aquí tenemos la primera pantalla (recién importada de Japón). Un juegazo de lucha con personajes de los mangas más populares en el mundo, que aparecen en cada entrega de la revista nipona Shonen Jump magazine. Hablamos de cosas como **Dragon Ball Z, One Piece,** el admiradísimo **Naruto.** Eso va a ser una locura. Más o menos como la que va a desatar Atari con su **Retro Atari Classics.** ¿No te gustaban los "revival"? Pues toma nota de este. Atari va a poner al día sus grandes clásicos en la DS. Diez títulos con nombres tan conocidos como **Pong,**



Primera imagen "robada" de Jump! Super Stars para DS. El juego que tomará el testigo de Smash Bros.

LA CARTA DEL MES

¡¡GAME BOY... MULTIMEDIA!!

Hola a todos. Quería saber qué pasó con aquel proyecto de Nintendo para ver vídeos o escuchar música en la Game Boy Advance. ¿Se ha quedado al final en los videocartuchos de Pokémon?
Félix Rodrigo. Cáceres



NA. Ah, sí, bonito invento. Y prueba superada. Alucina, sí, porque Nintendo ha presentado un dispositivo que convierte la vendidísima Game Boy en una "caja" multimedia. El cacharro se llama **Play-Yan** y es un desarrollo a medias con Panasonic. Es como un cartucho de GBA y dentro puedes meter tarjetas SD de Panasonic, que son las que permiten reproducir música en MP3 y películas en formato MPEG4. Incluye toma de cascos, que además vendrán de regalo en el pack. Según parece Play-Yan podría estar disponible en Japón en febrero. Lo esperamos con ansiedad. Esto, y también los videocartuchos de Pokémon, que también molan todo y no hace falta ningún aparatito para verlos.

¡QUÉ RISA!

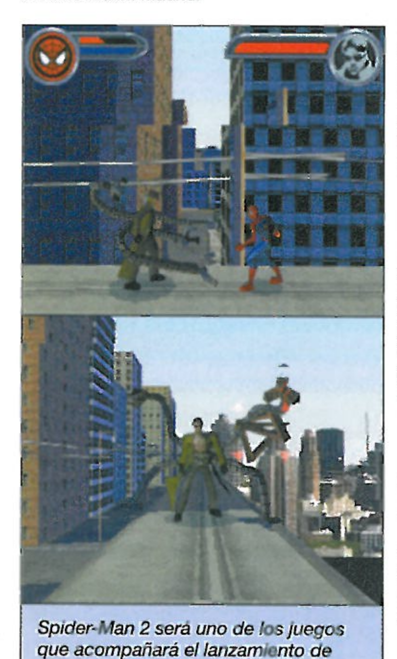
Adrián Rodríguez (Castellón)



Missile Command, Asteroids o Centipede van a ser "retocados" por artistas del graffiti callejero. Por los más talentosos, eso sí. ¿Os imagináis jugar a los marcianos graffiteros? Tranquilos, que podréis elegir entre el formato original y el modo "retocado". Nosotros nos apuntamos al arte callejero, hala, ¡que viva! Y que conste que además el juego va a aprovechar a tope las características de la DS: doble pantalla, toca lo que quieras con el dedo puntero, multijugador sin cable...

SPLINTER HOLLYWOOD CELL

Hola buenas. Es la cuarta vez que os escribo. A ver si me podéis ayudar, amigos. Quería que me contarais todo lo nuevo que sepáis acerca de Splinter Cell. Soy fan de la serie y ando buscando como un loco novedades sobre Sam Fisher. ¿Sabéis si la tercera parte saldrá para Nintendo DS? Ya que estamos, ¿sabéis qué juegos de acción y espionaje veremos en la nueva portátil?
Alberto Marín. Madrid.


Spider-Man 2 será uno de los juegos que acompañará el lanzamiento de Nintendo DS en Europa, en marzo.

NA. Hombre Alberto, estás de suerte. Precisamente este mes nos hemos hecho con las primeras imágenes de **Splinter Cell 3 Chaos Theory** para GameCube. Están por aquí cerca, ¿verdad? Échalas un ojillo y quédate mudo (era broma, hombre, a tu lengua no le pasa nada). Pero esto no es lo único nuevo que sabemos de Sam. También hemos leído en los foros más cinéfilos que ¡se va a convertir en estrella de Hollywood! Paramount Pictures ha firmado la licencia de Splinter Cell, y pronto veremos a Fisher en la pantalla grande, emulando otras licencias del escritor Tom Clancy, como 'La Caza del Octubre Rojo' o 'Pánico Nuclear'. No es por aventurar fechas de estreno, pero nosotros ya la hemos apuntado en la agenda de 2006. Respecto a la posible versión para Nintendo DS, Ubisoft no ha confirmado nada aún. Ya sabes que esta compañía tiene varios títulos en cartera para la portátil, y que Splinter sería una perita en dulce, así que no lo vamos a descartar. Pero por si quieres más acción, apunta estos dos nombres, que llegarán seguro: **Spider-Man 2**, de Activision, y por supuesto **Metroid Prime Hunters** (viene una demo incluida en la caja americana de Nintendo DS, y es para flipar).

UN POQUITO DE MIEDO, POR FAVOR

Hola nintenderos. Me llamo Agustín, tengo 23 años y unas cuantas curiosidades que espero me podáis resolver. La primera es que soy un gran admirador de Capcom y sus juegos de terror. ¿Qué sorpresas tendremos en 2005 de ellos? La segunda: tengo el módem de GameCube y el Phantasy Star III. ¿Sabéis si saldrán más novedades para jugar online durante 2005? Y la última. No me ha molado nada que Need for Speed Underground 2 esté completamente en inglés. ¡¡Me parece una injusticia!!
José Ramón Fuentes. Tenerife.

NA. Hay buenas noticias este año en el campo de los "horror games", J.R. No sólo Capcom tiene a punto su triunfal **RE4** (que distribuirá Nintendo en marzo) sino que además no se ha olvidado (tampoco nosotros) de **Killer 7**. Este misterioso juego de acción estará listo esta primavera. Nos impresionarán sus gráficos innovadores y la fuerza (brutal) de su argumento,


Homeland revolucionará el juego online en GameCube. Los japoneses ya flipan con este fantástico RPG.

además de algunas imágenes subiditas de tono. Más cosas de miedo. Los fans del director de cine George A. Romero (creador de pelis como 'Zombie' o 'La Noche de los Muertos Vivientes') verán cumplidos sus sueños. Sí, porque la productora de Romero, Living Dead Productions, ha firmado con la compañía Hip Interactive para crear una nueva serie de juegos con el sello "George A. Romero Presenta..." Así que tendremos juegos con zombis, acción y mucho gore tanto en GameCube como en las consolas que vengan (tal vez en REVOLUTION, ¿porqué no?). Los primeros juegos quizá lleguen durante el año que viene, y nos los traerá la distribuidora Virgin Play. La penúltima duda, amigo. Guarda tu módem como oro en paño. En Japón, la compañía Chunsoft va a lanzar un juego de Rol online con participación de hasta 35 jugadores simultáneos. Se llama **Homeland** y llegará en primavera (aunque ni flores de si saldrá en Europa, y menos de cuándo podría estar listo). Y ahora sí, acabamos. ¿Qué podemos decir de lo de NFSU2? Que estamos de acuerdo contigo. El juego es una pasada, genial, pero pierde puntos por estar en inglés íntegramente, por supuesto.

EL ARTISTA DEL MES



Pablo Herrero Beas, de Jérez (Cádiz), de parte de Jimmy, gracias y un abrazo.

¡Metroid Prime 2 para ti, artista!
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES... EN PLAYER CHOICE?, ¿DE VERDAD?
Créetelo. Konami acaba de confirmarlo, y así aparece en nuestra guía de compras.

¿ES CIERTO QUE PRINCE OF PERSIA 2 ESTÁ ARRASANDO EN VENTAS?
Pues sí, de hecho ya se han duplicado las cifras de la primera entrega, con casi dos millones de unidades lanzadas en sólo dos semanas.

¿SE SABE ALGO DEL GENIAL ALIEN HOMINID?
Ha sido nombrado juego revelación por IGN.com, una de las webs más importantes de juegos. Saldrá en GC este año.

¿YA SABÉIS EL TÍTULO EXACTO DEL NUEVO ZELDA?
Vale, toma nota en rigurosa primicia. The Legend of Zelda: Gates of the Realm.

¿ADEMÁS DE DRAGON BALL SAGAS, HABRÁ MÁS JUEGOS DE LUCHA EN GC?
Te vas a sorprender, pero algo se ha dicho de Soul Calibur III.

DIAMANTES, PERLAS DE 128 KILATES

Un saludo a todos los de nintendo,me llamo Carlos,tengo 12 años, y colecciono la Nintendo Acción desde el numero 98 (antes no la conocía). La descubrí gracias a mi primo Adrián (alabado seas),y desde que tengo uso de razón he sido un nintendero hasta la médula.Aquí van las preguntas: sé que es abusar un poco pero, ¿para cuando una preview de Super Mario 128?, ¿saldrá el Naruto para Game Cube?, y la ultima, ¿para qué fechas saldrán los Pokémon Diamante y Perla? Gracias por tener la paciencia de responder a mis preguntas, un saludo al Jimmy.
Carlos. E-mail.

NA. Gracias a ti por leernos todos los meses, Carlos. Hemos de ser rápidos, que no hay mucho espacio. De Super Mario 128 no hay nada nuevo. Miyamoto dijo que saldría en CUBE pero no dio fechas. Naruto sí tiene mejor pinta. Acaba de salir una nueva entrega en Japón, y quizá llegue a España este año. Para los Pokémon habrá que esperar al menos hasta 2006...

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Por fin el mapa que esperabas!

LAS ISLAS POKéMON A FONDO

Se completa la trilogía de Pokémon Rojo y Verde con la última entrega del mapa de Kanto: Archi7. Un mapa-póster que te va a descubrir muchas sorpresas.



MARIO PARTY 6

La nueva fiesta de Mario promete ser muy movida. ¡¡Esta vez vamos a tener que gritar!! Tranquilo, te contamos los detalles.

Y ADEMÁS...

- **Guía de Paper Mario 2.** Abrimos la Puerta Milenaria y descubrimos todos los secretos que hay dentro del último juego de Mario.
- **Los mejores juegos que vienen.** El año nuevo empieza fuerte. Mario Tennis, Resident Evil 4, Time Splitters 3... ¡¡Los tendremos todos!!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Patricia Cahue, Daniel González, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente
Fco. Javier Sánchez, Álvaro Caballero



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

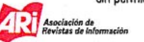
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información
Publicación controlada por OJD

Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**





www.movilmundo.com

tenemos todo lo que buscas... atencion al cliente 902 01 01 27

POLITONOS

envía TONOS97 +espacio + código poli al 7494

MUCHO MÁS EN NUESTRA WEB O LLAMA AL 806 41 69 90

si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS97 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

TOP20POLIS

84826	Dale don dale
82172	Barcelona
84067	El Exorcista
84937	Kill Bill - Silbido
84446	Cara al sol
83188	Real Madrid
80017	Mision Imposible
84064	Darth Vader M. imperial
84680	Dragostea din tei
84440	El señor de los anillos
83883	Fraggle Rock
82123	Athletic De Bilbao
84202	Telefono antiguo
83808	Himno de España
80143	La Pantera rosa
82652	Fiesta Pagana
84760	Obsesion
82935	Noches de bohemia
84428	Asturias
84724	El bueno, el feo, malo

NOVEDADES

85069	Antes muerta que sencilla
85103	Baila morena
85044	Con mis manos
85061	Just lose it
84684	Me derrumbo
84961	Lose my breath
85072	Ahora quien
85073	Trozos de cristal
85074	Flores en el cielo
85075	DJ
85076	Just Because
85084	Ya no me acuerdo
85085	Por que no ser amigos?
85086	Sopa fria
85087	I belive in you
85089	Llevo tu voz
85090	Tu no tienes alma
85022	Change
85023	Room service
85035	The switch
85036	Como tu
85053	Caracola submarina
85020	Reach up for the sunrise
85018	Move ya body

+PEDIDOS

84531	La chica de la habitacion de al lado
80095	South Park
80642	Enjoy the silence
84907	Giulia
84527	Rainmaker
84589	Time to burn
83835	Star Wars
83905	Out of space
84034	Uno mas uno son siete
84211	Hit that
84215	Baby boy
80118	Harry´s Wonderous
82159	Baila Morena
81109	2 Times
83586	Somewhere I belong

DISCOTECNO

85048	Enjoy the silence 2004
80093	Equador
80056	Insomnia
84226	Cafe del mar
84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
84926	Despre tine
85046	Pump it up
84201	Voglio vederti danzare
84605	Shin chan dance
81664	Children
84572	Infected
83228	Samba Adagio
84973	Call on me
83661	Axel F 2003
80067	Belissima
83786	Desenchantee
83675	Flight 673
84263	Traffic
80041	Heaven
80046	Better off alone
85037	Flashdance
84776	Stripped
83580	Weekend

JUEGOS

83731	metal Gear Solid 2
83737	Dragon Ball Z
83739	Final Fantasy
83708	Resident Evil

FUTBOL

82124	Atletico De Madrid
84362	Champions League
82190	Betis
84932	Real Sociedad
84436	Centenario Real Madrid
83258	Sevilla F.C.
84855	Amunt Valencia
84793	A por ellos
84487	We are the champions
85034	RCD Espanyol
85031	No soy un Bastritboy

ESPAÑOLAS

85031	Valio la pena
84997	Pastillas de freno
84920	Precisamente ahora
84993	Con la luna llena
84942	Hablando en plata
84904	Angel malherido
84642	Nada valgo sin tu amor
85033	Molinos de viento
83849	Buleria
84267	La rueca
84791	Una foto en blanco y negro
84919	La costa del silencio
84216	Camina y ven
84918	Al carajo
85021	Dame Veneno
82380	Ni más, ni menos
82886	Chiquilla
82364	Cannabis
82247	Color Esperanza
82284	Ella
84996	Abre tu mente
84426	Insoportable
84734	La madre de Jose
83796	Tengo
84090	Ahora quien
85072	Malo
84744	Estoy hecho de pedacitos de ti
85032	La casa por el tejado
84981	Te quise tanto
84500	Fuente de energia
84432	Maldito Duende
82740	Oye el boom
84520	20 de enero
83856	La vida al reves
84731	Mi rumbita pa tus pies
84965	Papi chulo
83599	A Dios le pido
82004	Devuélveme la Vida
82430	Escucha atento
84964	Lola
84720	Son de amores
83902	Un nuevo dia brillara

NUEVO

ENVÍA TONOS97 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA o SONIDO AL 7494

O LLAMA AL 806 41 69 90

TONO VOCES

TORRENTE	Torrente	
77123	Que alguien me coja!	Frase
POCHOLO	Pocholo	
BORIS	Boris	
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
RISA	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
PAPUCHI	Papuchi	
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77251	Mensajeeeeeeeeeeeeee	Sms
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77339	Tienes un mensaje nuevooo	Divertido
77243	Del pita del	Anuncio Cocacola
77177	Se me escucha o no?	Frase
77281	Cogelo que es tu camello	Torrente
77128	Vaa tia vaa	Shin Chan
77116	R2D2	Star Wars

TONOVOCES NOVEDADES

77248	Fresita	Aidaaaa Aidaaaa
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legi
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	C. Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena
77262	Bebe balbuceando	Gracioso
77250	Mr Dj	La Pantoja de Puerto Rico
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza
77263	Reloj Big Ben	las horas
77256	Uuu que es eto?	nuevo gitano
77249	Fresita	Mucho ruido
77261	Patito de goma	Sonido
77269	Chinita ven aqui	Torrente

SONIDOS MP3

77258	COGE EL PUTO TELEFONO CABRON!
77018	TELÉFONO ANTIGUO
77007	Orgasmo
77259	Esta sonando mi telefono
77048	Sirena de policia
77045	Harley Davidson
77119	Bebe gracioso
77091	Risa de Thriller
77052	Erupto bruto
77063	Burro

POPROCK

80239	Final Countdown
84779	Mariacaipirinha
84976	American idiot
80726	No woman no cry
80217	Satisfaction
84421	With or without you
85030	My prerogative
84930	Del pita del
80062	In The End
80894	All i want
84943	Accidentally in love-Shrek 2
80472	Every breath you take
80293	Its my life
84252	Hey ya
84822	Opa opa
85028	Vertigo
84519	Left outside alone
83584	Bring me to life
84922	Sick and tired
84248	Losing my religion
83662	Crazy in love
84204	In the shadows
84947	Everybody´s changing
85041	Welcome to my truth
84247	Feel
80078	Billy Jean

CINE Y TV

84724	El bueno, el feo, malo
80025	Los Simpsons
84759	Gladiator
80108	Benny Hill
80096	Pulp Fiction
84207	El Padrino
80044	Rocky
80125	Mortal Kombat
84437	Shin Chan
84231	Bar coyote
83658	Star Wars
84560	Curro Jimenez
80048	El coche fantastico
80174	Expediente X
83834	La abeja maya
80074	El equipo A
84692	Rasca y pica
80065	Friends
84823	Harry Potter
84433	Nos vamos a la cama
80014	James Bond
80131	Buffy Cazavampiros
80043	Terminator
80498	El fantasma de la opera
80238	Indiana Jones
80091	20th Century Fox



4 ESPADAS PARA EL REY DE LA AVENTURA

THE LEGEND OF ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

GET CONNECTED

3+
www.pegi.info

UNA AVENTURA TAN GRANDE REQUIERE MÁS DE UN HÉROE.

Sólo o con tus amigos, juega con los cuatro Link para explorar el vasto mundo de Hyrule o cruza con ellos tus espadas en la Batalla de las Sombras, en la que tus amigos se convierten en rivales. Conecta hasta cuatro Game Boy Advance a tu GameCube para descubrir la última experiencia multijugador de Zelda.

Coopera, compite y conquista.

www.nintendo.com

Incluye cable de conexión entre Game Boy Advance y Nintendo GameCube.